ASSASSIN'S CREED: ORIGINS STAR WARS BATTLEFRONT II **DRAGON BALL FIGHTERZ**

EDGE®

EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO



SUPER MARIO ODYSSEY

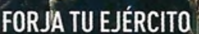
CÓMO NINTENDO HA TRANSFORMADO LA CARA MÁS FAMOSA DE LOS VIDEOJUEGOS

5,95 EUROS

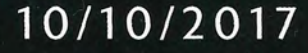
#1

OCT-NOV 2017


HAZ YA TU RESERVA


FORJA TU EJÉRCITO


XBOX ONE
SOMBRAS DE GUERRA
HAZ YA TU RESERVA
FORJA TU EJÉRCITO
18


10/10/2017


18
www.pegi.info


WB GAMES


MONOLITH


ME


XBOX ONE



EDGE



REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
TEL. 936 240 244
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

SUBDIRECTORA
NOELIA NAVARRO (@noechan)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @judittur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Víctor Martínez @chiconuclear - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Andrés Garrido

PUBLICIDAD
MARÍA PORTO
Tel. 627 476 984
E-mail: maria@revistaedge.com

MÓNICA MARÍN SARRIÓN
Tel. 609 347 740
E-mail: mmarinsarrion@gmail.com

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com
www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Llacuna 144, 3-3 - 08018 Barcelona (España) - Tel. 936 240 244

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL LLUÍS TORRENT
DIRECTOR DE PUBLICACIONES JOSÉ LUIS CÓRDOBA
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS LUIS MARTÍNEZ
DIRECTOR COMERCIAL ANDREU BUSSOT
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JORDI GUINART
COORDINACIÓN GENERAL PONÇ CUFINYÀ
PROMOCIONES MARTINA TOUPY
COORDINACIÓN PUBLICIDAD YOLANDA GARCÍA
COORDINACIÓN DE MARKETING SUSANNA BUSSOT
SECRETARIA DE REDACCIÓN ISABEL BUJER
ADMINISTRACIÓN JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20
17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11
www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN: 10/2017
IMPRESO EN ESPAÑA

De vuelta

Cuando anunciamos, antes del verano, la vuelta de EDGE a España, muchas fueron las adhesiones (aunque también hubo algunas dudas) que recibimos: muchos de los jugones de toda la vida están ávidos de papel, de leer sobre cultura de videojuegos en castellano, así que la revista fue muy bien acogida.

Lo complicado vino después: los precedentes de esta cabecera en España, con idas y venidas y, según nos decíais muchos de vosotros, un maltrato al producto que el prestigio de la cabecera no se merecía, aumentaron la autoexigencia del equipo ahora responsable de su edición.

Así las cosas, hemos decidido apostar por una publicación híbrida, que traiga lo mejor de la edición británica, pero que también se haga eco de la actualidad de la industria de los videojuegos en España. Para ello, contaremos con reportajes, entrevistas y análisis a los protagonistas españoles de esta industria incipiente, con el objetivo de poner nuestro granito de arena. Esperamos que lo recibáis con tanto entusiasmo como el que hemos depositado nosotros a la hora de llevar a cabo la apuesta.

Por último, veréis que la portada es también española, obra de una magnífica artista como es María Emegé. Esta iniciativa, ideal para conmemorar este primer número, confiamos en mantenerla, si no siempre, sí de manera regular, y de paso nos sirve para homenajear al fallecido Alfonso Azpiri, que nos dejó justo cuando estábamos enfrascados en la elaboración de este número uno. A él, a su memoria, va dedicado este debut. Porque seguramente sin sus ilustraciones, sin sus portadas legendarias, muchos de nosotros no nos habríamos aficionado a los videojuegos hasta el punto de convertirlos en eje fundamental de nuestras vidas personales y laborales. Así que Alfonso, como referente de una generación de oro de nuestra industria, permítenos este humilde homenaje a tu obra y todo nuestro reconocimiento.





juegos secciones

Hype

Play

Opinión

Reportajes



Pixel Perfect

No lo llames nostalgia



JAVIER RODRÍGUEZ

Fue en 2007 cuando era el responsable del marketing en España de la recién re-renacida SEGA, en medio de una convención en Malta, cuando del móvil de uno de los asistentes internacionales saltó, a un volumen ciertamente notable, una notificación en forma del conocido "tulul!" de los anillos de Sonic. El jefe europeo de la compañía, que estaba hablando en ese momento de la refundación de SEGA, aprovechó la interrupción sonora para espetar un "¿Lo veis? A eso precisamente es a lo que me refería. Tenemos que alejarnos de esa imagen clásica y mirar al futuro", y no sé qué más dijo, mientras el dueño del teléfono, avergonzado, se esforzaba, supongo, en ponerlo en modo avión.

Renunciar al pasado para mirar al futuro, eso es lo que se nos pedía. En un momento en el que una marca como SEGA era amada por los jugadores precisamente por su glorioso pasado. Esto, visto ahora desde un 2017 donde triunfan las consolas retro, y donde nadie es considerado un auténtico jugador si no ha probado las versiones de 8 y 16 bits de los clásicos más representativos, no deja de ser paradójico. Y el hecho es que no estamos hablando de un nicho de mercado despreciable por las compañías que "solo quieren mirar al futuro", sino más bien de todo lo contrario, como muy bien sabe un especialista en mimar sus marcas y personajes: Nintendo. Sus recreaciones a escala de consolas ochenteras repletas de juegos de esa década son buscadas por muchos, y su consola virtual, anhelada por los jugadores de Switch, su nueva y exitosa creación. Todo un ejercicio de nostalgia, se suele decir. Yo creo que no.

Cuando se consume otro tipo de ocio cultural, como la literatura, la música, el cine, la moda, el cómic o el arte, ¿se habla de nostalgia cuando se disfruta de obras creadas hace muchos años y que han sobrevivido al paso del tiempo precisamente por su calidad o su destacada innovación? ¿Se habla de nostalgia cuando se estudian y analizan esas obras en busca de su mayor disfrute? No. Se utilizan otros términos como "obra de arte" o "clásico". Nunca he estado en una feria del libro en la que no se mezclaran novedades y ediciones y reediciones de obras importantes. Ni he estado en una tienda de discos en la que no se destaquen constantemente las obras más representativas de cada estilo musical. Por no hablar de las exposiciones de arte. Nadie llama a una retrospectiva de Hopper, El Bosco o Dalí, "una exposición nostálgica".



Nadie califica a una retrospectiva de Hopper, El Bosco o Dalí como "una exposición nostálgica"

Es cierto que vivimos una época en la que, como ocurre con todas las modas, miramos a décadas pasadas para redescubrir sus claves culturales. Pero si hablamos estrictamente de videojuegos, la clave está en la demografía: los que empezamos a jugar en máquinas recreativas, ordenadores domésticos o consolas de 8 bits, ahora jugamos con nuestros hijos en una PlayStation, Switch, Xbox o PC. Y eso es lo que he visto en las últimas ferias a las que he asistido. En la feria Gamescom alemana de este año daba gusto comprobar cómo entre los más de 350.000 asistentes había familias enteras que hacían cola pacientemente para jugar, padres, madres e hijos juntos a las novedades y a los clásicos que se regalarán estas navidades. Hasta pudimos ver a la canciller Angela Merkel hacer acto de presencia en el show jugando y poniéndose un casco de VR para apoyar a esta industria en su país (¡Qué envidia! Lo más parecido que hemos visto en nuestro país fue al hijo del presidente Rajoy despotricar acerca del doblaje de *FIFA*, asunto que me encargué de recordarle personalmente cuando tuve la oportunidad de estrechar su mano).

Y no solo eso: los stands de merchandising de videojuegos, que en ediciones pasadas de esta feria se agolpaban al fondo de un oscuro pabellón, ahora tienen su propio espacio llenando naves al completo con toda clase de productos relacionados con las franquicias de videojuegos más populares de hoy y de siempre. Otro claro signo del poder cultural de este sector, donde de nuevo se unen generaciones en el amor por personajes, historias y experiencias vividas a través de puntos de luz de colores. Por cierto ¿ya sabes cuál fue votado como mejor juego de la feria? El nuevo *Super Mario Odyssey*, con el que jugaremos en estas fechas tan entrañables en nuestras Nintendo Switch.

Ahora SEGA vuelve a lanzar juegos como *Sonic Mania* y a mimar a marcas como *Yakuza*, mientras mantiene minas de oro como *Football Manager*. Solo espero que esta vez no renuncie a su fantástica herencia y crezca a partir de ella para satisfacción de los millones de seguidores de la mítica compañía. Así que la próxima vez que alguien te hable de nostalgia cuando menciones a Sonic o a Mario, le dices que no, que ni es nostalgia, ni frikismo, ni ninguna de esas etiquetas que les gusta poner a quienes no han empuñado un mando en su vida; es historia y, sobre todo, es cultura. ■



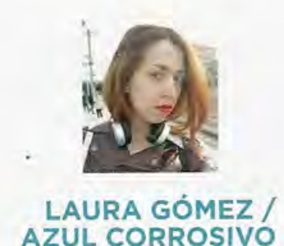
TODO LO QUE NECESITAS SABER DEL PERSONAJE MÁS EMBLEMÁTICO DE LOS VIDEOJUEGOS

¡UNA EDICIÓN IRREPETIBLE!



Woman's Sky

Lo siento, Mario, las princesas están en el siglo XXI



LAURA GÓMEZ / AZUL CORROSIVO

Mario + Rabbids: Kingdom Battle no tarda mucho en presentar a su estrella, Rabbid Peach, entre saltos y esa energía minion que la caracteriza de golpe. El juego tampoco tarda mucho en enfrentarla con su homóloga Peach, ni en hacer bromas sobre lo mal que le queda a la humana el vestido, ni en cabrearse cuando aquella se acerca a Mario. Estos chascarrillos resultan divertidos porque la confrontación entre mujeres está tan normalizada que puebla monólogos que revientan las taquillas, se le dedican realities y ha terminado siendo uno de los clichés más oídos sobre las mujeres. "Sois unas arpías entre vosotras", "una mujer siempre es mucho más cruel con otras mujeres", "mucho feminismo, pero luego os odiáis"... La realidad es que esos enfrentamientos existen, sí, de una forma muy primaria y a raíz de una cultura machista muy arraigada en el seno de la sociedad. Y lo último que necesitan las niñas, las chicas, las mujeres, es reforzar esa idea preconcebida de que las demás mujeres deben ser sus enemigas.

Rabbid Peach está diseñada como tantas otras representaciones femeninas que dañan la imagen de la mujer. Que las dos princesas se nos presenten como competidoras, incluso en un juego tan aparentemente inofensivo, no es más que un refuerzo de la imposición de género más vieja que tenemos, la que crea una competencia innecesaria entre las mujeres para que concentren todos sus esfuerzos en odiarse entre ellas. Así, nunca tendrán tiempo de pensar en la desigualdad demencial que vivimos en nuestro día a día y, sobre todo, no descubrirán a los principales culpables de esto.

Los celos entre mujeres siempre han interesado al patriarcado porque la unión nos hace fuertes, y si nos apoyamos entre nosotras llegamos rápidamente a la conclusión de que ellos, los hombres, necesitan modificar sus conductas para que podamos transitar todos los espacios con seguridad. Cuando tienes ciertos privilegios (de clase, de raza, de género), que otra comunidad gane derechos se siente como una pérdida de los tuyos. Pero, con la conciencia feminista que estamos adquiriendo las mujeres, somos más poderosas que nunca. Deberían cuidarse los detalles también en los juegos catalogados como familiares, pues la representación importa y las niñas que jueguen a este *Mario* seguirán manteniendo esa idea tóxica de que las mujeres que encontrarán en su vida son un contrincante y no una hermana.



Deberían cuidarse los detalles también en los juegos catalogados como familiares, pues la representación importa

Sé que *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* no pretende meterse en estos jardines, pero tampoco puede mantenerse aislado del examen constante acerca de nuestros derechos y cómo los incluyen y plasman los productos culturales que consumimos. Cada vez estamos más implicadas en nuestra relación con los diferentes ámbitos sociales. Ubisoft ya no es la peor gran compañía en cuanto a representación, pero que otras grandes corporaciones sigan sin mojarse abiertamente en una lucha por los derechos humanos tan masiva como esta produce que, aunque no vayan a bajar sus ventas, poco a poco lo irá haciendo su credibilidad. Distribuidoras, estudios de desarrollo y jugadores tenemos que estar en el mismo barco para que las cosas puedan empezar a cambiar de verdad.

Y los pasos fáciles ya están dados. Sin salirnos de consolas de Nintendo, podemos decir que Samus está en el catálogo de SNES Mini, en *Super Smash Bros.* ha habido un (relativo) esfuerzo por incluir personajes femeninos, y Zelda está mucho mejor construida en *Breath of the Wild*... Pero lo que necesitamos ahora es una implicación real y consciente, sin medias tintas y sin interpretaciones que corran a cargo del jugador. Me encanta pensar que *Bayonetta* es un icono liberador, aunque sé que si consiguió generar esa sensación, fue de forma involuntaria; y me encantaría pensar que la "Link" que llevamos años esperando llegará sin excusas ridículas dentro de pocos años. Pero que no se nos olvide que los juegos familiares, inofensivos y sin grandes innovaciones o rupturas formales son los más vendidos y, por tanto, los que más pueden influir y dejar poso en los jóvenes, que recibirán el testigo y el reto de la igualdad. Se está desaprovechando un altavoz valiosísimo para concienciar, y las respuestas ambiguas ya no sirven.

Esto no es una crítica al juego, que además es divertidísimo, trata con mucho respeto la franquicia *Mario* y hace que la Switch se luzca muchísimo, sino a cómo los trabajadores de la industria acaban utilizando tópicos que beben del machismo, por inocuos que puedan parecer. El suma y sigue de estas pequeñas cosas acaba dejando un gran poso que 'atasca' los valores de los jugadores. Vuestra princesa está en otro siglo. ■



PS4
7
www.pegi.info
LEGO
LA NINJAGO PELÍCULA
EL VIDEOJUEGO
¡CONVIÉRTETE EN NINJA!
26/09/2017
DESCUBRE EL NINJA QUE HAY EN TI
NINJAGO PELÍCULA
Y DISFRUTA CON LA PELÍCULA SÓLO EN CINES

Outconsumer

¿A qué deberían jugar mis hijos?



ROC MASSAGUER

Fui un estudiante universitario cinéfilo. Aupado por la inevitable soberbia adolescente, creía que bastaba haber visto *Reservoir Dogs*, *Rompiendo las Olas* y *Clerks* para saber todo lo que hay que saber sobre cine. Veía un estreno a la semana, leía todo lo que podía y así fue como me topé con una entrevista en la que un crítico anciano, de aquellos a los que ya no gusta nada, decía que su generación tenía ventaja sobre la de los jóvenes, puesto que aquellos habían visto más cine (casi todo el cine, en realidad) que estos.

Sin hacer nada especial, solo siguiendo los estrenos, habían vivido entera la historia del cine, mientras que yo nacía con desventaja y necesitaba un esfuerzo casi titánico para intentar ponerme al día con ellos. No se trata solo de experiencia y de conocer los clásicos, sino de acompañar la evolución del medio en tiempo real, de crecer con sus innovaciones y tendencias.

Me pareció que al mismo tiempo era mentira y muy injusto, que el cine moderno no tiene nada que envidiar al clásico y que entendiendo *Pulp Fiction* se explican 50 años de cine norteamericano. Aunque ahora, 20 años después, más cerca del crítico cascarrabias que del joven indestructible, me doy cuenta de que no era ninguna de las dos cosas. Es cierto y justo. O quizás me alegro de que haya llegado el momento de mi venganza. No con el cine, pero sí con los videojuegos.

Con seis o siete años jugué a mi primer videojuego. Se llamaba *Jet Pack* y era para Spectrum. Se trataba de acoplar las partes de una nave propulsado por un jetpack para poder despegar y huir de un planeta torturado por los meteoritos. Hoy en día no lo aceptaríamos ni como minijuego de Facebook. Treinta y pocos años después, acabo de terminar *Hellblade*, una maravilla por momentos fotorrealista que aborda los trastornos mentales gracias a la luna de miel de sus mecánicas y su narrativa.

Y todo ese proceso lo he vivido. Año a año, con la boca abierta ante cada cambio, pensando que era imposible conseguir mejores gráficos, que ningún juego podía ser más profundo, darme más horas o sorprenderme nunca más.



Ilustración: **Cris Charneco**

¿Son mejores los críticos de videojuegos de 40-50 años? ¿Saben más? ¿Analizan mejor los juegos modernos?

¿Entonces, son mejores los críticos de videojuegos de 40-50 años? ¿Tienen ventaja? ¿Saben más? ¿Analizan mejor los videojuegos modernos? No por defecto, no. Hay de todo, como en todas partes, pero sí considero un privilegio haber podido vivir en primera persona la evolución del medio y me sabe mal por los jóvenes amantes de los videojuegos, porque nunca podrán vivirlo de la misma forma.

Me sabe mal por mis hijos, por ejemplo (cuatro años él, uno y medio ella). Aún no les toca, pero les tocará. De acuerdo, nunca podrán vivir la misma experiencia que yo tuve con los videojuegos, pero estoy convencido de que pueden disfrutar de *The Secret of Monkey's Island* o *Portal* como yo disfruté de *Ciudadano Kane* o *Los 400 Golpes*.

En casa tenemos cientos de juegos (miles, si contamos el emulador de la máquina recreativa). Y con Internet se puede decir que virtualmente cualquier juego jamás creado está a su alcance.

Por un lado, es imposible que vivan la evolución de los videojuegos como lo ha hecho la gente de mi generación, pero, por otro lado, tienen la increíble oportunidad de vivir esa evolución a su manera. ¿Alguien cree de verdad que es significativamente mejor empezar tu contacto con los videojuegos con uno actual (el que sea) que con uno antiguo?

El experimento ya lo hizo Andy Baio hace años con su propio hijo (aunque discutible y con cierto regusto a *invent*) y sus conclusiones parecen sensatas: empezar por los juegos clásicos te ayuda a amar el concepto de mecánica y de interacción y a dar menos importancia a lo demás. Los juegos nos dejan boquiabiertos por sus mejoras gráficas, pero lo que de verdad nos engancha es cómo le hablamos al juego y cómo nos responde él. Si *Downwell* o *Undertale* funcionan a día de hoy, no es por un ataque generalizado de nostalgia, sino porque, a pesar de todo, lo que hace especiales a los videojuegos no ha cambiado tanto.

Así que no creo que los juegos antiguos sean mejores, ni que sea malo empezar a jugar con los juegos actuales. Pero sí creo que mis hijos (y, por extensión, cualquier joven jugador) tienen la oportunidad de usar un privilegio aún mayor que el mío: elegir cómo quieren vivir su relación con los videojuegos.

En 1983 se habían publicado unos 1.000 juegos en todo el mundo. En 2016 se publicaron más de 4.000 solo en Steam. Bendito problema tienen mis hijos. ■

Glosario
#1 Manquismo



ANAITGAMES

A finales de agosto de este año, VentureBeat publicó un extenso vídeo de *Cuphead* en el que Dean Takahashi, veterano del periodismo tecnológico, jugaba de manera catastrófica a *Cuphead*, el run and gun de Studio MDHR. En los 26 minutos que dura la grabación, Takahashi consigue superar a duras penas el tutorial y la mitad del primer nivel; es gracioso, al principio, y luego pasa a ser chocante, y luego incomprensible, y luego es directamente incómodo: es obvio que algo no va bien en ese vídeo.

La publicación de esa partida infame ha hecho que se hable mucho sobre qué herramientas ha de tener un crítico de videojuegos para realizar correctamente su trabajo. Es un tema peliagudo. Por un lado, Takahashi lleva veinticinco años escribiendo sobre, principalmente, la industria de la Costa Oeste de Estados Unidos: startups con inventos delirantes, rondas de financiación y otros asuntos que nada tienen que ver con los videojuegos; también escribe sobre videojuegos, desde la posición privilegiada que da el contacto directo con algunos de los nombres propios más importantes de la industria, desde hace casi dos décadas. Dos de los libros más interesantes (porque tampoco hay muchos más, por otro lado) sobre las dos primeras Xbox y el desembarco de Microsoft en el mundo de los videojuegos están firmados por él; también participa en la organización del GamesBeat Summit, donde cientos de profesionales del videojuego se dan cita para hablar sobre el presente y el futuro del medio.

Por otro, es cierto que el vídeo de *Cuphead* es duro de ver. Es un vídeo sin ningún interés: no debía haber sido publicado. Takahashi ha asegurado que se publicó como broma, pero aun así es una broma sin gracia. No es posible sacar nada en claro de él; se supone que quiere representar la elevada dificultad de *Cuphead*, pero nada en esos 26 minutos parece particularmente complicado, ni opaco, ni enrevesado. Es alguien que juega muy mal, jugando; las conclusiones a las que ha llevado su publicación, errónea e inútil, son mucho más profundas e intensas que la serie de catastróficas casualidades que han hecho que podamos ver esa patética demostración de mal juego.



La publicación de una partida infame ha hecho que se hable mucho sobre qué herramientas ha de tener un crítico

El problema es el manquismo. El manquismo es la incapacidad general para comprender y utilizar correctamente un videojuego. No es un delito, aunque viendo el vídeo de Takahashi así lo parezca. Es la realidad de un porcentaje alto de jugadores que no tienen mucho tiempo para jugar, o que simplemente no tienen mucho interés en los videojuegos, más allá de su función como pasatiempo, como manera rápida de matar quince o veinte minutos antes de irse a dormir. El manquismo es algo que se puede llevar en privado; de ahí que el vídeo de Takahashi sea un error: hace que el crítico pierda una credibilidad que nadie que ha dedicado veinte años de su vida al mundo de los videojuegos, aunque sea de una forma tangencial, debería ver puesta en duda.

Poco después del vídeo de *Cuphead* y Takahashi, el youtuber PewDiePie dijo en directo una palabra que en muchos otros contextos habría arruinado su carrera. Es el último de una serie de incidentes que, en general, han hecho que la vida de mucha gente sea más difícil: la de una parte de sus fans, que pueden sentirse violentados con una palabra que históricamente se ha usado como arma con la que herir a la gente de color; la de otros streamers y creadores de contenido que ven cómo la plataforma de Google se convierte en menos atractiva para los anunciantes de los que sale la mayor parte del dinero que se mueve en YouTube; la de los profesionales que tienen que ver cómo se hacen auténticas piruetas intelectuales para justificar la frecuente utilización de vocabulario e imaginería que remite al odio racial en canales como el de PewDiePie, el más seguido de YouTube, o en juegos como *Playerunknown's Battlegrounds*, donde la palabra de marras no es poco común y que era precisamente el que estaba jugando PewDiePie (ni siquiera reconocido como muy buen jugador, de hecho) en ese momento. Se ha disculpado (como Takahashi, que ha reconocido no saber comunicar su idea original del vídeo de *Cuphead*), y en general el incidente se ha visto como la desafortunada consecuencia de un calentón, por eso de que jugar online le pone a uno muy tenso. Es curioso que hayamos llegado a este punto: el racismo o la misoginia, dos rasgos característicos de cierto tipo de personaje que ha cogido fuerza y entidad en el internet post GamerGate, parecen más perdonables que ser malo jugando.

Ser manco en los videojuegos es un impedimento para escribir sobre ellos, pero el racismo (ser manco en la vida real: ser despreciable, hacer del mundo un lugar peor) no impide ser una de las personas más famosas del mundo. Los videojuegos no tendrían casi ninguna relevancia cultural de no ser por toda esa gente que manquea a discreción, sin miedo, en privado. Los videojuegos importan en la medida en que pueden ser para todo el mundo: si la gente que no sabe jugar muy bien o de una raza concreta o una orientación sexual particular quedan fuera, algo estamos haciendo mal. ■

SEMIDIOSES

Jun Senoue

Por Ferran González

Si hay en SEGA, además de grandes series como *Virtua Fighter*, *Phantasy Star*, *Sonic* o *Yakuza*, algo que siempre ha tenido una relevancia durante toda su historia, es la música.

Compositores, directores de sonido, arreglistas, pianistas, todos ellos han aportado, desde los inicios de la compañía de Tokio, universos sonoros que nos han acompañado a muchos de nosotros sea tarareando por la calle el tema principal de *Daytona USA* (1993) o la melodía de Green Hill Zone de *Sonic the Hedgehog* (1991).

Nombres como Takenobu Mitsuyoshi, Naofumi Hataya, Tomoko Sasaki, Tomoya Ohtani -por citar algunos- han sido clave para que los juegos de SEGA tengan no solo en la música un componente adyacente, sino que estén en constante lucha con el diseño de niveles por ser incluso el protagonista. Y uno de estos guerreros es Jun Senoue.

El gran salto de responsabilidad lo da con algo más afín al mundo del hard rock: un juego de carreras. *Formula One World Championship* (1994) para Mega CD en el que las influencias de bandas como Ratt o Dokken son apreciables desde el primer corte. Poco después, junto a Teruhiko Nakagawa, compondría la música de su único título para SEGA 32X: *Metal Head* (1995), un juego de mechas que pasó bastante inadvertido.

Su prueba de fuego llega en 1995 con Saturn y *Victory Goal*, el juego doméstico de fútbol de SEGA con el cual crearía muchos de los temas más famosos de esta serie, como "Chase The Wind", y que termina en 1997 con cinco juegos a sus espaldas. El último, *SEGA Worldwide Soccer 98*. Mientras que en los años de la consola de 32 bits su enfoque está en lo deportivo, sea la serie de fútbol y otro juego de Formula 1, *F1 Challenge* (1995), dos juegos lo ponen en primera fila de atención de los directivos de SEGA. Uno son las pocas pero geniales composiciones para *Sonic 3D Flickies' Island* (1996), para Mega Drive, no para Saturn —esta, compuesta por Richard Jacques—. Aquí aprende de verdad cómo utilizar recursos limitados para crear composiciones memorables como la virtuosa "Panic Puppet". El otro juego es *Daytona USA CCE* (1996). Aquí podrá dar rienda suelta a su amor por el AOR con la voz de Eric Martin, cantante del grupo de hard rock Mr. Big, con dos grandes temas: "American Dream" y "Sons of Angels".

Después de arreglar composiciones o realizar algún tema destacable como "Soul of the Desert" para el arcade de conducción *SEGA Rally 2* (1998), le integran dentro de uno de los equipos favoritos de desarrollo de SEGA, *Sonic* Team, y le encargan quizás su más querido proyecto y más aclamado trabajo: *Sonic Adventure* (1998).

Responsable musical del gran título de inicio de Dreamcast, crea junto a compañeros como Kenichi Tokoi, Masaru Setsumaru y Fumie Kumatani -que junto a Senoue a posteriori crearán un estudio propio dentro de SEGA llamado WaveMaster-, una banda sonora prácticamente perfecta en cuanto a integrarla en la aventura de *Sonic* y sus amigos y, por otra parte, destacando muchos de sus cortes como grandes piezas pop-rock, sin juego por medio. Son de una excelencia incontestable, por ejemplo, las guitarras plácidas de "Welcome to Station Square" y de "Azure Blue World for Emerald Coast", o las bailables de "Funky Groove Makes U Hot!?", que, instantáneamente, nos acercan al Senoue que ha madurado y consolidado un estilo que no dejará de crear hasta hoy en día. En el mismo juego, junto a Johnny Gioeli, cantante de la banda hard rock Hardline, aportará uno de los himnos del *Sonic* de las tres dimensiones, "Open your Heart", el cual fomentará el inicio de una fructífera amistad profesional entre ambos y que se trasladaría no solo a videojuegos, sino a crear los dos su propia banda de rock, Crush 40, que sigue actualmente en activo.



Nacido en 1970, vivió en Panamá hasta los 12 años y en los que empezó a interesarse por la música -especialmente el rock-, la MTV y Duran Duran. De vuelta a su país natal, Japón, en su adolescencia creó diversas bandas de rock y AOR especializándose en ser un buen guitarrista. Será a principios de los noventa cuando un amigo le aconseja entrar en SEGA y, como ayudante de sonido y música, le aceptan.

Su primer trabajo consiste en asistir con su guitarra en un título de Mega CD: Dark Wizard (1993) y lo siguiente es componer pequeñas piezas para Sonic 3 (1994) de Mega Drive.



En 1999, parte del equipo de Sonic Team, incluyendo el director de *Sonic Adventure* Takashi Iizuka, se trasladan a San Francisco y crean allí el brazo americano -Sonic Team USA- . Senoue es uno de ellos y aquí es cuando tiene oportunidad de estar en contacto más cercano con la escena rockera que tanto le ha fascinado desde joven. Sin desperdiciar ni un momento, se reúne con Gioeli y crean para el imponente juego de conducción *EA Sports Nascar Arcade* (2000) temas con mucha influencia del rock angelino -Guns'n'Roses, L.A. Guns, Mötley Crüe- como "Dangerous Ground".

El propósito principal de que Sonic Team se fuera a Estados Unidos lo debemos buscar en el siguiente trabajo de Senoue: *Sonic Adventure* 2 (2001). Con un estilo mucho más duro —metal— no deja de crear composiciones divertidas como "Escape to the City" —su favorita— junto a las voces de Ted Poley de la banda Danger Danger, y Tony Hartnell de TNT. De nuevo con Gioeli compone "Live & Learn" otra de las grandes canciones que pasarán a la posteridad sonora de *Sonic*. Dos años más tarde protagoniza otra banda sonora fundamental: *Sonic Heroes* (2003), mucho más cercana a *Sonic Adventure*, pero en la cual Senoue experimenta con los teclados mucho más de lo que lo había hecho anteriormente, fusionando tecno, funky y hard, incluso atreviéndose con otra vertiente rockera: el industrial. De allí podemos



1. *Sonic Heroes* (2003)
2. *Sonic y el Caballero Negro* (2009)
3. *Sonic Generations* (2011)
4. *Sonic Adventure* (1998)
5. International *Victory Goal* (1995)
6. *Daytona USA CCE* (1996)

ver como se revela un magnífico compositor que entiende lo que se representa visualmente y qué mecánicas se están utilizando para reforzar musicalmente esa inmersión del jugador en el videojuego. "Egg Albatross" o la adictiva "Power Plant" son ejemplos claros de esta evolución.

Mientras se gesta el nuevo juego estrella de *Sonic*, todo el grupo de WaveMaster sigue sus andanzas creativas y Senoue crea piezas para juegos de beisbol en PlayStation 2 o vuelve a juegos de conducción como *SEGA Rally 2006* (2006) con buenos temas hard como "Blazing". Cuando ya está en fase de desarrollo *Shadow the Hedgehog* (2005) Senoue nos muestra la cara más grunge y punk de su música, mucho más sucia y alternativa, con influencias que van desde Alice in Chains hasta Linkin Park, y que se escuchan claramente en temas como "Glyphic Canyon" o "I am... All of Me".

Sobre 2006, GameCube, XBOX y PlayStation 2 están finalizando su recorrido comercial y es hora de acercarse a las nuevas plataformas como XBOX 360 o PlayStation 3. Senoue para entonces denota cansancio en el altísimo ritmo de producción y deja las riendas principales a otros compañeros como Hideaki Kobayashi —*Phantasy Star Online*— y la contribución en *Sonic the Hedgehog* (2006) con su grupo Crush 40 "All Hail Shadow" confirma el agotamiento.

A partir de entonces, trabajará más como arreglista, tocando la guitarra y componiendo pocos cortes de corte rock clásico con especial atención a "Lift You Up!" de *OutRun 2 SP* (2007) para PlayStation 2, o volviendo con las voces de Ted Poley para "Race to Win" de *Sonic* Rivals 2 (2007). Hasta 2009, cuando volverá con un título junto a Richard Jacques y Yutaka Minobe que dice mucho de otra influencia musical importante, como es el heavy metal británico: *Sonic y el Caballero Negro*. Pero la recuperación creativa es lenta y no da sus frutos como uno se esperaba, a excepción de algún tema como "Camelot Castle" o la bella versión en violín de "Believe in Myself" de *Sonic Adventure*, ahora titulada "Blacksmith".

Este reciclaje sutil de sus composiciones serán en esta última década parte principal de su trabajo. Por ejemplo, en la serie de *Mario & Sonic at the Olympic Games* para Wii y WiiU realizará decenas de arreglos y remixes de antiguas canciones suyas. Su culminación como arreglista y remodelador de temas antiguos —ya no solo de él, sino de otros músicos como Masato Nakamura, compositor de *Sonic the Hedgehog* (1991)— estará en *Sonic Generations* (2011). El tema nostálgico y que nos recuerda la inventiva de su *Sonic 3D Flickies' Island* estará, por otro lado, en los episodios 1 y 2 de *Sonic 4* (2010-2012), algo que, si en la forma está bien descrita y el sonido es muy de 16 bits, el fondo ya nos es algo menos lúcido, demasiado inspirado por Nakamura, aunque advertiremos algún tema destacado, como "Splash Hill Act 1".

Últimamente hemos podido oír sus guitarras y alguna aportación extra no muy destacable en juegos como *Dengeki Bunko Fighting Climax* (2014), para PlayStation 3 y Vita, y su secuela del mismo nombre con la coletilla *Ignition* (2015), también para PlayStation 4, o como *Chain Chronicle* (2013) un RPG para iOS y Android. A la espera de ver qué aportación hace en *Sonic Forces*, siempre nos quedarán canciones como "It Doesn't Matter" en nuestra memoria para reconocer una gran carrera musical en SEGA que tuvo grandes títulos por medio y mejores cortes detrás.













#1




H Y P E

EN NUESTRO PUNTO DE MIRA

Una nueva partida

Los días pasan y se acercan esas fechas del año plagadas de lanzamientos. Las compañías aprovechan la última parte de 2017 para ofrecernos sus novedades, pero también para anunciar que otras se marchan a 2018. En este primer número tenemos espacio para todos esos videojuegos y, como siempre, HYPE nos hace de ventana para hablaros de lo que está por venir y más esperamos. Os mentiríamos si dijésemos que *Star Wars: Battlefront II* no es uno de los títulos que tenemos más presente. Los chicos de DICE parecen haber solucionado todas las carencias de su predecesor y, de nuevo cerca del estreno de otra película, se nos viene un juego donde muchas personas han metido mano. Hablamos allí sobre cómo atrapar a una audiencia tan grande y variada, así como del hecho de que se encarguen distintas tareas a diferentes estudios de EA, como el caso de Criterion y las batallas espaciales.

PlayStation lleva dos E3 con *Days Gone* y *Spider-Man*, así que toca detenernos en las sensaciones que nos han transmitido tras poder probarlos y verlos a puerta cerrada. Ambos nos dejan unas dudas que despejan rápidamente títulos como *La Tierra Media: Sombras de Guerra* y *Dragon Ball FighterZ*. Del primero, nos encandila el sistema Nemesis, del que hablamos con los desarrolladores. Del segundo, nos gusta que por fin tengamos la sensación de tener entre nosotros un videojuego que haga justicia a la saga japonesa. Además, el equilibrio en mecánicas y control en relación a personajes tan característicos parece estar muy bien llevado.

No nos olvidamos del fulgurante *Forza Motorsport 7*, que apunta alto un año más, potenciado esta vez por ir de la mano de Xbox One X. Tampoco de *Monster Hunter: World*, donde tratamos la complejidad de llevar franquicias así a occidente. Bethesda tiene su espacio con *The Evil Within II* y *Wolfenstein II: The New Colossus*, y tenemos tiempo para charlar sobre el adictivo *Laser League* de Roll7 y el sorpresivo *Darksiders III*. Finalizamos con el panorama español, que viene cargado de presencia en esta primera entrega. MercurySteam, PlayStation Talents y proyectos recién salidos de la universidad tienen espacio en una sección que sienta las bases de nuestra filosofía. Ponemos en contexto, hablamos con los desarrolladores y ofrecemos sensaciones. Bienvenidos a HYPE.

LOS MÁS ESPERADOS

Super Mario Odyssey Switch
Jugar en modo portátil a *Breath of the Wild* es una delicia, pero resulta tan adictivo que es imposible jugar en sesiones que no duren más de 15 minutos. *Super Mario Odyssey*, sin embargo, parece que será idóneo para partidas cortas. Bueno, si obviamos su mundo abierto y las múltiples posibilidades que nos ofrecerá. Seguro que seremos capaces de soltar la consola antes de 15 minutos. O no.

Destiny 2 PS4, Xbox One
La entrega final de *Destiny* resulta un ostensible acto de nostalgia. Si los rumores son ciertos, estará muy cerca de encajar con la visión inicial de Bungie.

Metroid 4 Switch
Esto no es lo que esperamos de Nintendo. En el pasado E3, lo único que enseñó fue un gran número 4 con una línea de texto que confirmaba que la saga *Metroid Prime* ya no es una trilogía. Poco, o más bien nada, es lo que sabemos sobre esta entrega, pero el mero hecho de su existencia ya es más que suficiente para muchos.

Tanto en el modo para un jugador como en el multijugador se podrán personalizar los droides de acompañamiento. El droide de Versio podrá sorprender a los enemigos e incapacitarlos con ataques eléctricos.

STAR WARS BATTLEFRONT II

Tres estudios unen fuerzas para traernos la mayor IP de la galaxia

Desarrollador Criterion, DICE, Lucasfilm, Motive / **Editor** EA / **Formato** PC, PS4, Xbox One / **Origen** Canadá, Suecia, Reino Unido, Estados Unidos
Lanzamiento 11 de noviembre

Star Wars: Battlefront, confusamente el tercer juego de *Battlefront*, se estrenó justo antes del resurgir de *Star Wars* como el gigante de la cultura pop. Su lanzamiento fue en 2015, unas semanas antes de *El despertar de la fuerza*, y proporcionó un multijugador FPS accesible, aunque poco profundo, con un aspecto visual espectacular que repasaba los conflictos de la trilogía cinematográfica original.

La queja más repetida sobre el juego fue su escasez de contenido. Los títulos originales de *Battlefront* de Lucasarts se habían centrado en el multijugador, pero abarcaron las dos trilogías de películas, y ofrecieron un sandbox abierto donde los jugadores podían enfrentar ejércitos, vehículos y personajes libremente. En contraste, la nueva versión del juego restringe el movimiento del jugador mucho más, permitiendo acceso a menos mapas y poniendo un precio exorbitante a sus pases de temporada y expansiones.

Battlefront II parece haber sido diseñado como respuesta a todas esas críticas. Su anuncio en la Star Wars Celebration de Orlando avanzó una serie de características que complacieron al público. Tendrá modo para un jugador. En el modo multijugador, contará con mapas, personajes y vehículos de todos los episodios de la saga. Habrá batallas espaciales. No tendrá pase de temporada.

"El primer juego fue un primer paso", nos explica **Matt Webster**, productor ejecutivo y también director general de Criterion. "Así que el segundo paso se trata de construir sobre unos cimientos. Claramente había mucha demanda acumulada para una historia y una campaña para un jugador en *Battlefront*. También queríamos expresar nuestro cariño a los 40 años de *Star Wars*. El segundo paso supone un paso gigante para cubrir la enormidad de lo que significa Star Wars".

El éxito de *El despertar de la fuerza*, la sensación de que *Star Wars* "ha vuelto" aunque realmente nunca se fue, se refleja en la forma en que LucasFilm está invirtiendo en cualquier medio que se le cruce por delante.

El vasto alcance de *Battlefront II* viene tras percatarse de la gran variedad de audiencia potencial. "Nuestros fans pertenecen a casi cuatro generaciones distintas", señala **Douglas Reilly**, director de franquicias de Lucasfilm, "con diferentes puntos de vista: qué películas vieron en el cine, qué cosas les gustan más".

Los mayores vítores en el auditorio los recibieron Darth Maul y un arte conceptual del planeta Kamino, con soldados clon con mochilas propulsoras enfrentándose a droides y Cazas Estelares Jedi persiguiendo a la nave de Jango Fett. Para esos fans, las precuelas fueron "sus" películas", a pesar del recelo de los más mayores del público. EA y Lucasfilm han asumido el desafío de construir un juego que guste a todos.

"En los últimos tres o cuatro años, hemos tomado el enfoque de explicar historias distintas a públicos distintos y en medios también distintos", explica Reilly. "Si sigues explicando la misma historia con el mismo tono y la misma estética, se volverá trillada y aburrida rápidamente".

Lograr esa variedad con un único proyecto ha significado adoptar un ambicioso plan de desarrollo muy repartido. Mientras que DICE se encarga de supervisar la saga, el estudio sueco se centra en el combate multijugador. El modo para un jugador está siendo desarrollado por Motive, el estudio con sede en Montreal fundado por Jade Raymond, productora de *Assassin's Creed*.

Aunque comparte bases con el modo multijugador, el modo campaña tiene un foco mucho más específico. La historia, co-escrita por Walt Williams, escritor de ▶

STAR WARS BATTLEFRONT II



Ser parcialmente un holograma es el equivalente de EA para los pósters promocionales de los shooters de este año a estar parcialmente en llamas en los de *Battlefield*.

Spec Ops: The Line, y el ex-reportero de IGN Mitch Dyer, sigue a una unidad de fuerzas especiales Imperiales, el Escuadrón Inferno, después de la batalla de Endor. En la piel de Iden Versio, seguidora del Imperio, intentarás dar caza a la rebelión en una campaña que abarca el periodo de 30 años entre el final de la trilogía original y el comienzo de *El Despertar de la Fuerza*.

"Nuestra idea era rehumanizar algo que ha sido deshumanizado: el Stormtrooper que hay bajo el casco", explica **Mark Thompson**, director del juego. "Tienen un número asignado y forman parte de una legión, pero nunca sabes quiénes son a nivel individual. Eso nos pareció una idea muy interesante". Thompson cita como inspiración el momento de *El despertar de la Fuerza* en el que Finn, traumatizado, se saca el casco. El viaje de Versio es diferente. Tras reaccionar con horror a la destrucción de la Estrella de la Muerte, sigue siendo Stormtrooper.

"Claramente había mucha demanda acumulada para una historia y una campaña para un jugador en Battlefront"

"Es muy interesante tener una historia explicada desde el punto de vista del Imperio", explica Reilly. "No podemos ver eso muy a menudo. Cuando pensamos en juegos o en otros medios, tenemos la oportunidad de explicar una historia distinta a la de las películas. No queremos hacer juegos de las películas. Queremos que los fans se sumerjan en historia y personajes que puede que no vean en pantalla".

DICE está cambiando las bases de *Battlefront* con la intención de añadir profundidad durante el tiempo en que el jugador esté con el juego. Las clases, ausentes en la entrega de 2015 pero un clásico de los juegos originales, regresan.

La personalización de los trajes y las habilidades funcionarán siguiendo un sistema de clases que también se extenderá a personajes de la saga cinematográfica, incluidos Yoda, Darth Maul, Rey, Luke Skywalker y Kylo Ren (estos dos últimos serán jugables en algunas misiones del modo para un jugador). Los héroes son descritos por **Berndt Diemer**, director creativo de DICE, como "más físicos", dejando implícito que DICE ha tomado nota de las críticas recibidas por los personajes especiales del anterior juego.

Los combates espaciales, notablemente ausentes en el lanzamiento inicial de 2015, estarán presentes en *Battlefront II* desde el principio. De los vehículos se está encargando Criterion, el veterano estudio de *Burnout y Need for Speed*, que ya trabajó en los speedbikers del juego original antes de centrarse en *X-Wing VR Mission* para PS4. "Nuestra especialidad son los coches", comenta **Matt Webster**, director general de Criterion, "pero en el fondo lo importante es la sensación y la fantasía que se puede expresar con un coche. Trasladarlo a un Caza estelar o a un Speeder sucede de forma muy natural".

Criterion promete que la conducción en *Battlefront II* será mucho más fluida y que producirá mayor sensación de velocidad. Por parte de DICE, los vehículos se incorporarán al modo multijugador de modo más sustancial. Igual que tus soldados y héroes, tus vehículos contarán con su propio sistema de desbloqueo y mejoras. DICE también ha dado pistas sobre un sistema de recursos que reemplazará al del juego anterior. Durante la partida ganarás puntos que podrán ser canjeados por mejoras, vehículos, o un turno como héroe. Con un poco de suerte, esto significará menos tiempo haciendo carreras contra tus compañeros de equipo para tener la oportunidad de pilotar un Ala-X.

Hay cierto escepticismo asociado a la práctica de dividir un juego entre múltiples estudios, pero en el caso de *Battlefront II*, el hecho de que cada desarrollador se está centrando en un punto específico, justifica la división. "Hoy en día, el desarrollo de un juego es básicamente un colaboración", explica Webster. "El desarrollo repartido lleva funcionando desde hace tiempo".

"Y cada vez será más y más grande", añade Thompson, "ya que los juegos serán mucho más grandes".

DICE planea poner más énfasis en el trabajo en equipo en *Battlefront II*, con el fin de intentar que un equipo coordinado de tropas regulares tenga alguna, al menos pequeña, oportunidad de plantar cara a alguien como Darth Maul.





Nuevas estrellas

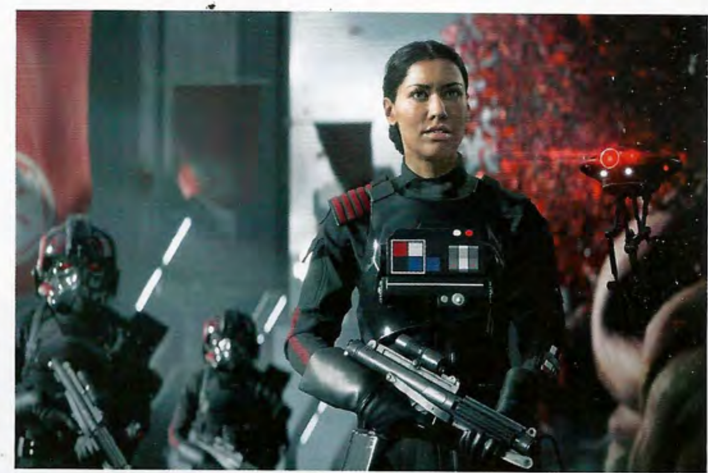
La protagonista femenina de *Battlefront II*, Iden Versio, refleja el creciente compromiso de Lucasfilm con la diversidad. "La realidad de ello es que los personajes femeninos fuertes han formado parte del legado de *Star Wars* durante 40 años", explica Douglas Reilly. "Siempre hemos visto *Star Wars* como un reflejo de la sociedad". Este fue uno de los principales temas de la Star Wars Celebration de este año, desde líneas de juguetes a cortos animados y, evidentemente, videojuegos. Versio se une a Rey, Jyn Erso y las Rebeldes Sabine Wren y Hera Syndulla como parte de una nueva generación de líderes del universo *Star Wars*. "Para mí, un buen personaje es un buen personaje", comenta Mark Thompson. "Estamos intentando explorar distintos puntos de vista a lo que hemos visto en las películas".



ARRIBA De momento, hemos podido ver Alas-X, Alas-Y, Cazas TIE, la Esclavo I de Jango Fett, el Halcón Milenario, Cazas estelares Jedi de las precuelas y Cazas TIE de la Primera Orden de las nuevas películas. DERECHA Iden Versio puede que sea un personaje complicado, y no por su género. IZQUIERDA Motive ha dibujado nuevo material para el universo extendido de Star Wars al crear la campaña de *Battlefront II*, que es considerado canon por Lucasfilms.

El cuarto miembro del equipo de creación de *Battlefront II* es Lucasfilm, que actúa como asesor en cada aspecto del juego. Diseñadores de cada equipo mantienen contacto a diario con Lucasfilm. "Somos el pegamento que lo une todo, tanto en el aspecto creativo como en el diseño", explica Reilly. "Todo pasa por nosotros".

"Marcará el fin de una era en que los juegos de Star Wars se situaban en tierra de nadie"



En esta fase, *Battlefront II* está demostrando el aspecto positivo de las amplias colaboraciones con los amplios recursos que la licencia Star Wars ofrece. Cómo funcionará cada una de estas partes cuando se fusionen en un solo producto es la siguiente pregunta que tendrán que responder; aun así, un juego que intenta abarcar mucho pero se queda corto es mejor recibido que uno que se marca metas realistas y obliga a los jugadores a pagar por cada nuevo añadido. Sobre todo, marcará el fin de una era en que los juegos de Star Wars estaban tierra de nadie. Su alcance sugiere un nivel de confianza que no se asociaba a la saga desde la cancelación de *Star Wars 1313* en 2013.

Battlefront II expresa la libertad y el poder que se obtienen al encontrarte en la cresta de la ola de lo mainstream. ■

Desarrollador Insomniac Games
Editor SIE
Formato PS4
Lanzamiento 2018

SPIDER-MAN

El regreso del trepamuros



Gran parte del atractivo del amigo y vecino Spider-Man es debido a su personalidad, en el sentido de que, al igual que muchos de nosotros, va haciendo las cosas sobre la marcha. La versión de Insomniac del trepamuros tiene un aspecto positivamente profesional. El Spider-Man que controlaremos ya ha cumplido los 23 años y domina a la perfección todos sus movimientos, a menos que el guion exija lo contrario. El juego es fluido y parece hecho del material en que están hechos nuestros sueños más arácnidos. Pero no ofrece nada que no hayamos visto con anterioridad en los juegos de *Batman* de Rocksteady.

En la demo que probamos, Parker se pasó la mayor parte del tiempo espiando un almacén y tumbando a los matones de Wilson Fisk con una serie de técnicas de sigilo que, telarañas aparte, eran muy similares a las de un juego en Arkham. El combate es una mezcla de combos y golpes adornados por unas cuantas bajadas de humos. Es un sistema efectivo en un trabajo de Rocksteady: *Batman*, al fin y al cabo, es un golpeador nato. Spider-Man lo basa todo en los movimientos, y eso es algo que queremos ver.

Cuando la demo nos trasladó a un espacio abierto, nos dedicamos a perseguir el helicóptero de Fisk. Spidey se estrella en las mismas señales, se columpia en las mismas esquinas y golpea usando los QTE necesarios. Esta es una de las muchas misiones lineales que forman la historia y, según nos han explicado, durante gran parte del juego final tendremos completo control de nuestras acciones. Así que, ¿por qué empezar el juego con esta luz tan poco favorecedora? Confiamos en que Insomniac dará en el clavo con el sistema de movimiento, pero lo que hemos visto hasta ahora nos ha hecho preocuparnos de si el juego dependerá demasiado de las cinemáticas para parecer auténtico.



Insomniac nos asegura que las cosas no serán siempre tan fáciles. Habrá repercusiones por fallar en los QTE (como las exageradas caídas de *Spider-Man 3*), aunque en esta ocasión todavía no está claro si se extenderán más allá de pequeños tropiezos o regresos al punto de guardado. También se ha comentado que podremos controlar a Parker sin el traje de Spider-Man, y eso nos parece un punto positivo.

Pero con la parte más emocionante del juego, desplazarnos a través de telarañas, relegada a un minuto de juego en lo que hemos probado, es complicado hacernos a una idea de lo que se esconde tras la máscara del juego. No es que no nos queramos sentir como superhéroes. Solo esperamos que Insomniac sepa que queremos a nuestro falible, improvisador y lanzarredes Peter Parker, no a Bruce Wayne con telarañas. ■



No dudamos en absoluto de la habilidad de Insomniac para convertir Nueva York en un patio de recreo; el mundo abierto de *Sunset Overdrive* era genial, pero nos las apañaríamos sin su insulso diseño de misiones.

H | Y
P | E

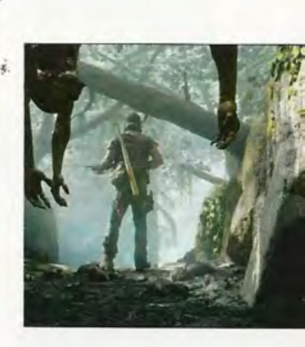
DAYS GONE

Acción en mundo abierto que tira de muchas influencias

Desarrollador SIE Bend Studio
Editor SIE
Formato PS4
Lanzamiento 2018

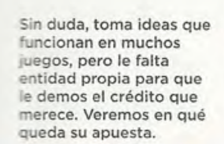
Tras las puertas cerradas, se acaba el día en el E3. A pesar de que, durante la conferencia de SIE Bend Studio, se mostró a Deacon St. John asaltando un campamento a plena luz del día, aquí un representante del estudio juega la misma fase, pero durante la noche. La demo que pudo probar el público del E3 transcurría de día con un sol de justicia, pero aquí St. John se mueve por un terreno cubierto de nieve. Anteriormente le habíamos visto espiando a un enjambre de infectados para despejar el campamento, y en esta segunda sesión de juego lo hemos visto trabajando desde la sombra. En pantalla, el enjambre de mutantes ha sido creado para dejar claro el fluido uso de la tecnología por parte de Bend. En la sala, el estudio nos intenta señalar cómo el tiempo dinámico puede afectar a determinadas secciones de juego, y nos muestran otros métodos de St. John para enfrentarse a los enemigos. Desafortunadamente, no es nada que no hayamos visto anteriormente.

De hecho, estamos siendo benevolentes. En este aspecto, *Days Gone* apenas cuenta con alguna idea que pueda considerarse propia. Las habilidades de St. John han sido tomadas prestadas de otros y mejores juegos, y tenemos la sospecha de que también han tomado prestada la tecnología para desarrollarla. El combate mano a mano, por ejemplo, no se distingue en nada del utilizado en *Uncharted 4*, con escenas animadas al más puro estilo Naughty Dog incluidas. Las mecánicas de crafteo (flechas y cócteles molotov) son sospechosamente parecidas a las de *The Last Of Us*, aunque en este caso las comparaciones son odiosas. El préstamo de *Days Gone* se extiende más allá de la red de Sony Worldwide Studios, con una mecánica de rastreo que es muy similar al sentido de brujo de Geralt de Rivia. ¡Hasta utilizan el tiempo bala!



Todo lo que hemos visto hasta ahora nos hace pensar que St. John es una especie de superhéroe, pero nos dicen que no es más que un tío normal bien equipado para defenderse de los violentos ataques de las hordas de mutantes. Su motocicleta, nos aseguran, es un componente vital de un juego cuyo protagonista trabaja sin ningún tipo de ayuda, desplazándose de un lugar a otro, usando su arsenal de herramientas según lo que necesite. Si la moto se queda sin gasolina, no podrás utilizarla hasta que no llenes de nuevo el depósito. Si se estropea, tendrás que repararla utilizando chatarra que encuentras durante tu recorrido.

Al menos esta es una idea original para un juego que lo necesita urgentemente. Es extraño que un título de mundo abierto te obligue a ceñirte al uso de un solo vehículo. Esta demo pretendía mostrarnos todo lo que es capaz de hacer Deacon St. John, pero salimos de aquí más preocupados de cómo entramos. ■



Sin duda, toma ideas que funcionan en muchos juegos, pero le falta entidad propia para que le demos el crédito que merece. Veremos en qué queda su apuesta.







LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA

Talion vuelve dispuesto a algo más que jugar a los castillos

Desarrollador Monolith Productions
Producción Warner Bros
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Estados Unidos
Lanzamiento 10 de octubre





El último asalto de Monolith al universo Tolkien refleja en letras mayúsculas las filias y fobias de cada caudillo orco en las fortalezas que dominan cada región del mundo. Asigna, pongamos, a un miembro de la Tribu Agreste para gobernar un fortín capturado, y podría decorar las murallas con carcasas de draco de fuego, atrayendo bestias a la vecindad... Un detalle que tú, como el montaraz inmortal y ahora general Talion, podrías aprovechar para conseguir una nueva montura. Hasta la fecha, la información de prensa sobre el juego se ha centrado en el acto de conquistar (y defender) estas construcciones, seleccionando a tus lugartenientes, eligiendo entre tipos de tropas como trolls demoledores, arañas venenosas y ágil caballería Caragor, y expulsar a tus enemigos de los puntos de control hasta la estancia más profunda, donde te enfrentarás a su líder. Pero en *Sombras de Guerra*, la evolución del famoso sistema procedimental Nemesis de su antecesor no es solo una forma de comerle terreno a la estrategia en tiempo real: impregna cada faceta del juego, incluso las nuevas mecánicas de saqueo.

"No va a ser un simple 'toma, más equipo de RPG clásico que cambia tu aspecto y estadísticas'", nos explica el director de diseño **Bob Roberts**. "Es algo que emana del sistema Nemesis de relaciones e interacciones. Por tanto, las propiedades que tenga una pieza de equipo no serán totalmente aleatorias: si a alguien le asustan los Caragors y haces que un Caragor se lo coma, vas a tener muchas más probabilidades de que lo que deje caer fortalezca las habilidades o el daño de tu bestia". Y la historia no acaba ahí: "Deberás superar un desafío para mejorar el objeto, una misión que expandirá la historia de aquel personaje aunque ya haya muerto. El sistema recuerda de quién lo conseguiste y, una vez que lo hayas mejorado y perfeccionado del todo, tendrá una pequeña cita suya, un recuerdo de su origen". Si los elementos procedimentales del *Sombras de Mordor* original ayudaron a paliar lo repetitivo de sus estructuras de mundo abierto, proporcionándote un enemigo original tras cada esquina, esto suena como un antídoto genial contra la monótona rutina de mejorar el equipo.

Con las manos en el mando, nos recuerda inmediatamente a *Sombras de Mordor*: una mezcla tematizada entre la agilidad de *Assassin's Creed* y las peleas abiertas de la saga *Arkham*, aunque en estos momentos aún lo estropean unas animaciones pobres. Talion sigue siendo un maestro del parkour, ahora con un nuevo ataque desde el aire y la habilidad de frenar el tiempo en pleno salto; también puedes usar a los enemigos para

Cada líder orco puede emplear una pequeña selección de tropas. Los Caragors pueden escalar murallas para destruir las armas de asedio, mientras que los escudados Defensores están para avanzar a ras de suelo entre el fuego de proyectiles.







El mayor desafío técnico del sistema Nemesis es ir cambiando los elementos que forman el mundo, pero Monolith ha mejorado todos los apartados, incluyendo un flamante nuevo gestor de iluminación.







Sistemas compartidos

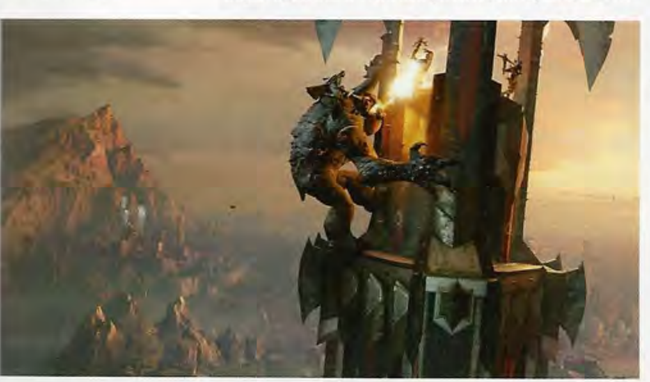
El sistema procedimental de generación de enemigos de Monolith sigue siendo una de las mejores soluciones al problema de contar una historia con variables imprevistas. ¿Tendrá futuro fuera de la Tierra Media? "Creo que es un conjunto de filosofías que conceptualmente podría trasladarse a un montón de licencias distintas", opina el director de diseño Bob Roberts. Es fácil imaginar un *Arkham* con matones generados procedimentalmente con el sistema de Monolith, pero quizás las adaptaciones de cómics no serían lo más apropiado, dado que giran alrededor de personajes muy determinados y establecidos. "Por eso tenemos una mezcla de personajes que han sido guionizados junto al grueso del juego, en que interactúas con los orcos; podemos dejar que se adapten y reaccionen sin que nadie se preocupe de que de que un personaje no es como debería"



La megafauna de la Tierra Media está lista para que la montes, una vez la hayas domado. Los Graug son excelentes contra fortificaciones, pero pueden acabar causando tantas bajas entre tus filas como en las del enemigo.

cubrir rápidamente espacio teleportándote para ejecutarlos gracias a tu arco místico. Las peleas giran alrededor de combos sencillos, un contraataque deliciosamente descompensado, golpes aturdidores y conjuros de control de masas como la Ira Élfica, que invoca a un grupo de espectros en tu ayuda. Como antes, las batallas son más divertidas cuando aparece un oficial orco y comienza a soltar pullas sobre sus rencillas de forma más propia de un culebrón que de algo épico.

Cada orco individual que genere el sistema Nemesis será, nos dicen, más consistente que en *Sombras de Guerra*. "Hay mucha aleatoriedad, por supuesto, pero hemos alineado algunas nociones", dice Roberts. "Por ejemplo, si un personaje ha salido con cierto aspecto o título, hacemos más probable que posea determinados rasgos que encajan". Los orcos son ahora también más astutos: tus subordinados pueden traicionarte, atacando por la espalda mientras encabezas una carga, algo que será menos probable que ocurra si revives a tus oficiales caídos para que aumente su lealtad. También puedes avergonzar a los caudillos enemigos en vez de matarlos, para disminuir su rango y hacerlos susceptibles a la posesión hipnótica, o destruir su cordura para desatar comportamientos particularmente inestables.



"No va a ser un simple 'toma, más equipo de RPG clásico que cambia tu aspecto y también tus estadísticas'"

La propia Mordor es visualmente más atractiva esta vez, aunque obviamente hay un límite a lo pintoresca que puede ser. "Ese ha sido un gran desafío, hacer algo luminoso y colorido, ¡pero que siga siendo propio de Mordor!", añade Roberts. "Así que en el primer juego nos metimos en la región costera, Nûrn. En *Sombras de Guerra* seguimos en Nûrn, pero hemos desarrollado aún más la fauna y la vegetación. También subiremos hasta las cumbres nevadas de los confines, y tenemos la ciudad humana de Minas Ithil, que queda justo fuera de los límites de Mordor, una gran ciudad gondoriana".

Estamos ansiosos por descubrir qué han hecho los desarrolladores con la Tierra Media que hay más allá del reino de Sauron, pero entre el caos de los asedios y la brutalidad más calmada de ir entrenando orcos para tener el ejército que deseas, sospechamos que vas a ser feliz quedándote a tu lado de la frontera. ■

DRAGON BALL FIGHTERZ

El nuevo juego de lucha de Arc System Works revela su verdadero poder

Desarrollador Arc System Works
Editor Bandai Namco Entertainment
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Japón
Lanzamiento 2018





La popularidad de Dragon Ball Z se ha visto reflejada en incontables traducciones, spin-off, variado merchandising y 17 películas. También ha inspirado bastantes videojuegos mediocres, pero el próximo título de lucha de Arc System Works parece que está dispuesto a romper la maldición. Nuestra última sesión con el juego demuestra que el equipo desarrollador no está contento con hacer un juego decente de *Dragon Ball*: confía en ser capaz de hacer uno que traspase ciertos límites.

Todo parte del deseo de hacer más accesible la compleja marca de juegos de lucha de Arc. Juntar el atractivo de *Dragon Ball* y el tecnicismo del género es un desafío, admite la productora **Tomoko Hiroki**. "No se trata solo de la dificultad del control o de los combos", nos explica. "Se trata de juegos mentales y estrategia, la combinación de personajes que eliges y decidir cuándo usar los asistentes Z (que marcan a otro personaje). Queremos que la gente use *Dragon Ball FighterZ* como puerta de entrada al género".

Se ha trabajado a consciencia para recrear el nivel de detalle del anime, algo que Hiroki y su equipo creen que incentivará a los fans casuales de *Dragon Ball* para mejorar al máximo a sus personajes. "Dejar que los jugadores controlen a sus personajes favoritos, igual que en el anime, y realicen sus ataques más famosos es una de las maneras con las que podemos hacer que quieran seguir entrenando". Para los fans de los juegos de lucha, ganar ha sido desde siempre la principal recompensa: para los entusiastas de *Dragon Ball*, el hecho de convertirse en su héroe con tal fidelidad es suficiente como para despertar el gusanillo por la lucha virtual.

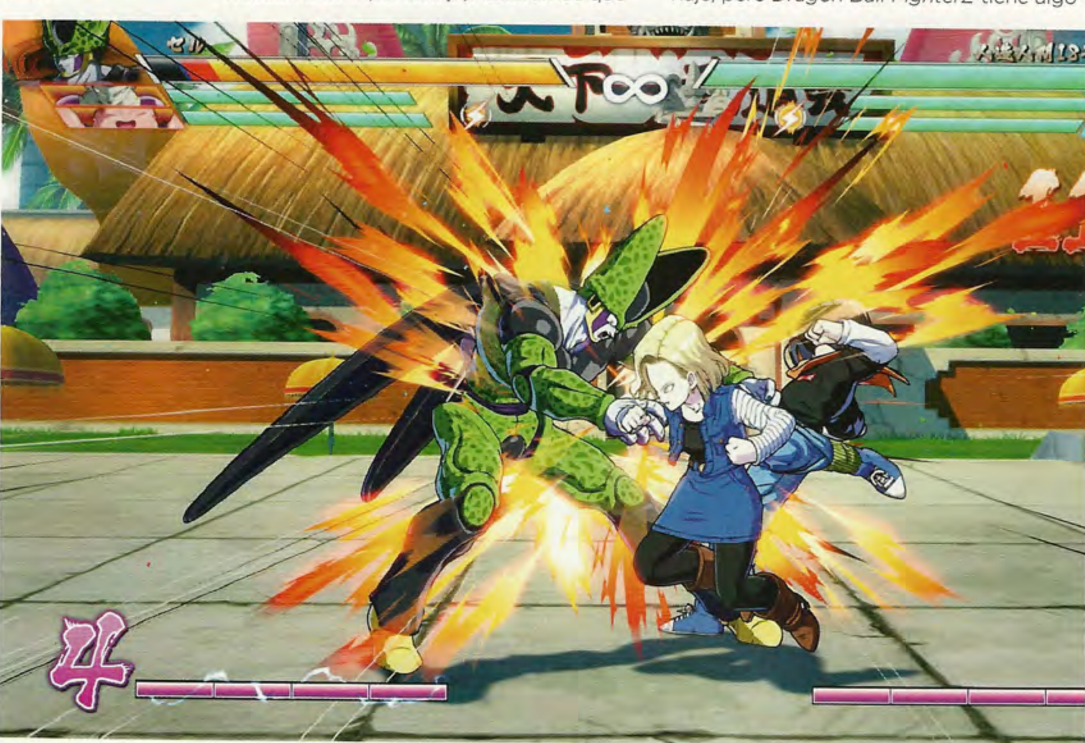
No te equivoques: todas las acciones simplificadas del juego y habilidades universales (teletransporte, rotura de guardia y contraataques) se realizan utilizando las mismas combinaciones para cada personaje, pero *Dragon Ball FighterZ* tiene algo





CENTRO C-18 puede atacar desde múltiples ángulos con la ayuda de su hermano gemelo, C-17. **ABAJO** Ciertas situaciones o determinados equipos desbloquearán animaciones especiales.

La rubia C-18 es hábil y agresiva, pero sus ataques no causan mucho daño.





IZQUIERDA Piensa en C-16 como en Zangief, un luchador poderoso pero lento, que además puede autodestruirse para causar la muerte. ABAJO Necesitarás cargar tu barra de Ki para realizar ataques de energía rápidos o realizar ciertos movimientos especiales.







La productora, Tomoko Hiroki.

más profundo. La fidelidad con el anime es mucho más que un servicio a sus seguidores: ha añadido ciertos elementos que resultan sorprendentes, dada la tradición del género. Krilin, nuevo personaje del plantel, puede curarse a sí mismo y a sus compañeros de equipo. Uno de sus ataques consistirá en usar en algunas ocasiones una judía mágica, que restaura un cuarto de barra de salud. Si se la lanza a un compañero de equipo, y el rival no la atrapa antes, puede darle la vuelta al combate. Sus otros ataques son más complicados de realizar, y también más débiles. "Hemos diseñado a Krilin como un personaje equilibrado, tanto en términos de *Dragon Ball* como de juego de lucha", explica Hiroki, "En el anime, Krilin no lucha usando su fuerza, sino su inteligencia. Si lucha contra Goku en un combate uno contra uno, Goku le ganará. Pero *FighterZ* es tres contra tres, así que pensamos que, si usamos a Krilin como personaje de apoyo, podríamos incluirlo en el juego de una manera única".

Estamos preocupados, no por el impacto que tiene combate tras combate, sino en que aquellos jugadores que se lo toman en serio se sientan obligados a escoger a Krilin. ¿Cómo podemos evitarlo? La respuesta de Hiroki es honesta: "Todavía no tenemos una respuesta: aún estamos realizando ajustes. No pensamos en equilibrar un personaje en vez de otro, sino en la relación entre ese personaje y los miembros de su equipo. Queremos hacerlo así para que los jugadores no tengan que usar personajes específicos".

En realidad, somos cautelosos, pero mantenemos la esperanza, dada la trayectoria de Arc, y es imposible no respetar el compromiso con el material base que nos ha llevado a este dolor de cabeza. Hiroki admite que seguirá así: "Estamos planeando incluir a personajes que necesiten ser usados de formas únicas, en lugar de únicamente tener en cuenta su fuerza".

"Estamos planeando incluir a personajes que necesiten ser usados de formas únicas, en lugar de únicamente tener en cuenta su fuerza"

Este enfoque no tradicional se extiende a los modos extras de *Dragon Ball FighterZ*. Poca información ha trascendido sobre el modo historia, pues solo se sabe que será un relato completamente animado centrado en los misteriosos androides. Por su parte, Party Match promete dar mucho de qué hablar. Se trata de un brawl online para seis jugadores divididos en equipos de tres: cada jugador controla a un luchador del equipo, y marcar al siguiente luchador significa que es el turno de otro jugador. El caos y las risas están garantizadas. Los otros jugadores podrán animar o abuchear en tiempo real a sus compañeros en la ventana de chat usando sellos graciosos y frases.

Parece que Namco y Arc siguen los pasos correctos en su intento de reconciliar lo que quieren y lo que necesitan dos audiencias muy distintas. La clave está en el detalle y en que cualquier cosa efectista o desequilibrada será rápidamente desestimada por la comunidad hardcore. Pero si *Dragon Ball FighterZ* logra cumplir con sus ambiciosas metas, podría marcar un precedente en el género. Y si no, al menos tiene una pinta fantástica. ■

El modo campaña cuenta con una nueva historia que incluso los que no conocen Dragon Ball podrán entender.



Recompensa por reservar

Las reservas garantizarán el acceso a una beta abierta en enero del próximo año, y también el "desbloqueo temprano" de dos personajes, lo que significa que te ahorrarás tener que hacerlo más adelante en el juego. El Super Saiyajin Dios Super Saiyajin Goku de pelo azul, no es broma, se llama así, y un Vegeta parecido son personajes distintos a los de su forma Super Saiyajin del plantel. Suponemos que serán los personajes más fuertes, pero una vez más, al intentar mantener la fidelidad con el anime, Hiroki explica que, aunque serán bastante más fuertes, requerirá cierta habilidad poder controlarlos correctamente: "Tendrás que entrenar duro para usarlos. Aquellos que no estén familiarizados con el juego deben saber que Super Saiyajin Goku y Super Saiyajin Vegeta son más fáciles de controlar".

H | Y
P | E

MONSTER HUNTER: WORLD

Editor Capcom
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Japón
Lanzamiento 26 de enero de 2018

Por qué el culto favorito de Capcom no está bajando el nivel, sino abriendo las puertas

Capcom quizá llame la atención por los cambios que ha hecho en *Monster Hunter: World*, pero el mayor de todos ellos fue el momento en que lo anunció. Sacarlo a la luz en el E3, después de todo, dice mucho de las prioridades del editor, ya que intenta trasladar el éxito de las increíbles sagas japonesas a otros lugares del extranjero. ¿Qué mejor manera de demostrar tu compromiso con los jugadores de otros continentes que dar a conocer tu nuevo juego ante una gran audiencia pendiente del mayor acontecimiento del sector? Cuando el productor de la saga, **Ryozo Tsujimoto**, habla de "vigilar" las reacciones de Japón (Capcom confiesa que todavía no ha tenido la oportunidad de hablar directamente con su mayor afición), está claro que la empresa, para ellos, significa negocio.

Tsujimoto atribuye el éxito en su territorio a una "tormenta perfecta" de condiciones. Las sagas apenas han despegado fuera tras la primera toma de contacto para la PSP desde que la densidad de la población japonesa y el predominio de dispositivos portátiles hiciera más fácil a los usuarios el hecho de poder jugar juntos. Unirse a un Hunt o cazador era fácil cuando ya tenías aliados cerca sin haberlos buscado necesariamente. Reconoce que la situación es distinta por aquí. "En la mayoría de los países occidentales, fuera de las grandes ciudades, encontrar a otra persona que lleve la misma consola y que quiera jugar a *Monster Hunter* es difícil para muchos", comenta. "Trasladar todo esto hacia Occidente creo que es algo que siempre ha ido con retraso tras el gran éxito en Japón", añade.

Además, reconoce que el retraso de la localización y el contar con servidores separados en cada país han hecho más complicado para Capcom promover una comunidad de cazadores de verdad. "Creo que el menor espacio de tiempo transcurrido ha sido de seis meses, pero a veces ha llegado a pasar incluso un año o más entre el lanzamiento en Japón y el lanzamiento en los países occidentales". "En un par de iteraciones anteriores unimos los servidores; por un lado, teníamos a América del Norte y a Europa, pero Japón seguía estando aparte. Con *Monster Hunter: World*, no solo pretendemos mezclar servidores en la comunidad global, sino que queremos ofrecer una ventana global online en la que los derechos aparezcan prácticamente a la vez en todo el mundo. Creo que supondrá un gran impacto en la manera de jugar de otros territorios".

Si a alguien le quedaba alguna duda de que esto realmente no era un otro lanzamiento de la saga en el sentido estricto de la palabra, sino más bien una escisión más allá de *Monster Hunter Frontier*, seguro que ahora ya ha desaparecido. Las imágenes iniciales fueron tan evidentes para las idiosincrasias consolidadas que se quedaron sin palabras, igual que las nuevas incorporaciones. Tenemos que admitir que echaremos de menos la pose del cazador musculoso cuando se ponía en marcha de nuevo después de tragarse un elemento reconstituyente. O quizá lo único que pasa es que somos muy tradicionales y el más mínimo cambio nos parece eminentemente considerable. Ahora se pueden recoger elementos al pasar cerca de ellos, en lugar de tener que pararte. Asimismo, otros elementos del ambiente se activarán justo al cogerlos, como las plantas que te curan enseguida o que aumentan tu resistencia. "Consiste en tener un acercamiento uniforme a la experiencia que reduce eso de tener que parar y volver a empezar. En el





El productor de la saga Ryozo Tsujimoto (arriba) y Kaname Fujioka, el co-director.



pasado eso era un movimiento entrecortado", comenta el co-director Kaname Fujioka. "Eliminando esos saltitos a lo largo del camino, podemos hacer que sea más fácil acceder a las zonas más divertidas, como la caza".

Ese perfeccionamiento ha supuesto un cambio significativo en cuanto al enfoque de los tutoriales de *Monster Hunter*. Ahora obligan a aprender bien las cosas a aquellos que van algo lentos. En esta ocasión, contarán con una voz con explicaciones, en lugar de tener que desplegar un texto antes de empezar. El mentor aportará más velocidad, desde consejos detallados para los combates, hasta explicaciones básicas del movimiento natural de un cazador. "Por suerte, esta tranquila experiencia te permite aprender mientras juegas y servirá para mitigar los problemas que otros usuarios tuvieron en el pasado con este juego", asegura Tsujimoto. "Cuando te metes de lleno, es muy satisfactorio. Ocurre que tal vez en el pasado hubo gente que no llegó tan lejos: ser capaz controlar los conceptos del juego tiene la finalidad de aprender de verdad cómo funciona", añade.

Por supuesto, se trata de un equilibrio y Tsujimoto es consciente de que cualquier movimiento lento por parte de los recién llegados será considerado por algunos como una bajada del nivel. Cuando dice que su equipo "no va a actuar con exceso de celo", es evidente que es consciente de la respuesta a todos los cambios que están haciendo. "El motor de esta experiencia es el *Monster Hunter* puro; de arriba a abajo" insiste. "Simplemente queremos echar un vistazo a lo que hay fuera de nuestro núcleo y hacer una valoración o modificación de manera crítica". Lo que significa, en esencia, introducirlo rápidamente entre

Habrá más enfrentamientos entre las bestias esta vez: un Rathalos es lo suficientemente fuerte para coger con sus garras al recién llegado Anjanath antes de abatirlo.











1. Estar tan cerca de Anjanath raramente es buena idea. Si sus mandíbulas no te echan atrás, puede lanzar fuego.
2. Lucha con un Anjanath y te seguirá sin cesar. Jamás desearás haber retirado las zonas de recuperación.
3. Subirse a un monstruo es más fácil y más dinámico, aunque puedes caerte si tus compañeros te hacen volcar.
4. Si esto parece mucho trabajo para un solo cazador, organizar cazas con varios jugadores será más fácil: se podrán soltar destellos para pedir ayuda.

los juegos modernos del oeste. En lugar de segmentarlo por zonas, el mapa es uniforme. Los cazadores pueden moverse con libertad y los monstruos también. Si la idea de recuperarse por el camino pudiera suponer un horror para algunos jugadores, pensad en la opción de no poder retiraros jamás a una zona "a salvo", para recuperar fuerzas y cargar el arma. En otras palabras, no esperéis que Capcom os lo ponga fácil simplemente porque ahora tenéis menús radiales y la habilidad de cambiar de arma a mitad de la caza.

Ah, sí, las armas. Los 14 tipos perduran y a pesar de que el estilo y el arte de la generación Hunter ya no existen, algunos movimientos han sido mejorados partiendo de ahí. Más allá de un nuevo salto hacia adelante, la lanza no parece haber cambiado mucho, aunque el martillo ahora es más rápido al atacar, algo ideal para desencadenar una sucesión de golpes sobre las criaturas que acaban cayendo. Y hay una magnífica y exagerada pausa en el ataque en remolino. El sistema de doble cuchillo es más acrobático que nunca, ya que realiza un giro que te permite hacer la voltereta por encima de los monstruos. De nuevo, ¿por qué dejar atrás el insecto guía, cuando ahora tiene el efecto air dash, que te permite hacer voladas soltando combinaciones llamativas que desde casa te harían creer que estás jugando a un juego Platinum?

Los ganchos de acero y los yowies conceden un nuevo escape y la opción de andar con sigilo, respectivamente, aunque estemos pensando en un tercer complemento al arsenal del cazador. Investigar la huella de un monstruo, por ejemplo, y poder enviar un grupito de luciérnagas que expulsarán un rastro de color amarillo neón que debería guiarte hasta la excavación.

A pesar de que *World* ha tomado prestados juegos del oeste, no estamos convencidos de que necesitase opción de detective. Esperamos que eso sea opcional. En esta fase, la reacción de los aficionados hasta ahora ha crecido de manera exponencial a medida que se ha ido presentando más y la reticencia inicial se transformó en una mayor aceptación de las modificaciones de la saga, lo que viene siendo un compromiso. "Todo lo descrito hará más fácil que retomes el juego, pero, del mismo modo, en cuanto estés dentro, ya no querrás dejarlo". El tiempo dirá si Capcom podrá vender y comerse su propio pastel, pero la perspectiva de contar con una comunidad mundial de cazadores por primera vez es algo que llama mucho la atención. ■

La naturaleza de la bestia

Es obvio que es la mejor versión de *Monster Hunter* hasta la fecha, pero Capcom está usando herramientas más potentes para acabar incorporando algo más que monstruos peludos y brillantes. "Queríamos ver cómo podíamos usar esto no solo para favorecer el efecto visual en nuestro juego, sino para crear un ecosistema en el que los monstruos puedan vivir e interactuar", dice Tsujimoto. La idea de la cadena de alimentación solo ha aparecido a modo de pincelada en los juegos anteriores. Una Queen Seltas podrá comerse su macho para sobrevivir, mientras que los Devilijhos no son exigentes en cuanto a qué o a quién están atacando. Sin embargo, ver una Great Jagrass (una nueva lagartija) engullendo una gran Aptonoth sugiere que podrás usar otros monstruos como distracción en las cazas. De hecho, muchas de las grandes criaturas no se darán cuenta de que estás hasta que empieces a atacarlas.

H | Y
P | E

FORZA MOTORSPORT 7

La excelsa tarjeta de presentación de Xbox One X

Desarrollador Turn 10 Studios
Editor Microsoft Studios
Formato Xbox One
Lanzamiento 3 de octubre



Olas de calor ondean sobre el reluciente asfalto, residuos arenosos manchan los faros delanteros, y no se ve ni un solo margen dentado, a menos que cuentes los severos ángulos de los acantilados bañados por el sol que rodean el nuevo circuito Dubai Autodrome. El simulador automovilístico de Turn 10 encabeza el lanzamiento de Xbox One X por un motivo: muestra perfectamente los puntos fuertes de la consola, con resolución 4K a 60 FPS e iluminación HDR tan lujosa como el precio que pagarás por él.

Tras la escapada off-road de *Forza Motorsport 3* del año pasado, el regreso a un circuito de carreras establecido centra tus sentidos en el temperamento de tu vehículo en vez de en el camino de quién te cruzas. La conducción es ciertamente más controlada, ya que se lleva a cabo únicamente sobre asfalto. Pero no apartes la vista de la carretera: los cambios meteorológicos dan frescura a circuitos que hemos recorrido centenares de veces, como Mugello, Nürburgring, etc.

Durante una carrera en nuestro Nismo Motul Autech GT-R, vimos un grupo de nubarrones grises juntándose en el horizonte antes de acercarse hasta el circuito. Un ligero goteo acribilló nuestra pantalla como las primeras gotas de un bote de ketchup, para luego evolucionar rápidamente hacia una lluvia torrencial. Y la lluvia a 2160p es un espectáculo digno de ver. La ligeramente aumentada cabina nos deja ver de cerca las gotas de lluvia, tan pronunciadamente renderizadas que parecen miles de pinchazos de aguja, cada uno de ellos esperando su turno para atrapar el viento y fluir sobre nuestro parabrisas.

Estas condiciones impactan en tu vehículo. La temperatura del asfalto afecta a la fricción de los neumáticos, por ejemplo, y los charcos se forman en tiempo real durante la lluvia. Como resultado, deslizarse sobre el agua se convierte en un peligro durante los tramos de circuito anegados. Mientras, los espejos y los limpiaparabrisas botan en respuesta directa a los baches del terreno, las ventanillas tiemblan con los golpes de viento y el ruido de los motores acompaña los preocupantes traqueteos de los tornillos flojos (o quizá sean los Maltesers de la guantera). *Forza 7* se mueve tan bien como se ve.

A pesar del realismo, *Forza Motorsport 7* resulta lo contrario a un simulador automovilístico inaccesible. Se ha destinado un gran esfuerzo a satisfacer a todo el mundo por igual, sea cual sea su habilidad. Por ejemplo, un nuevo asistente de fricción te ayuda a ajustar la penalización de velocidad por pisar la tierra o la arena, y una campaña abierta ofrece seis campeonatos que puedes jugar para tener tu ración de trofeos, motores de antes de la guerra, vehículos de lujo, coches americanos y lo mejor de NASCAR. Un total de 700 vehículos que empequeñecen la parrilla de salida que presentaba *Forza Motorsport 6*.

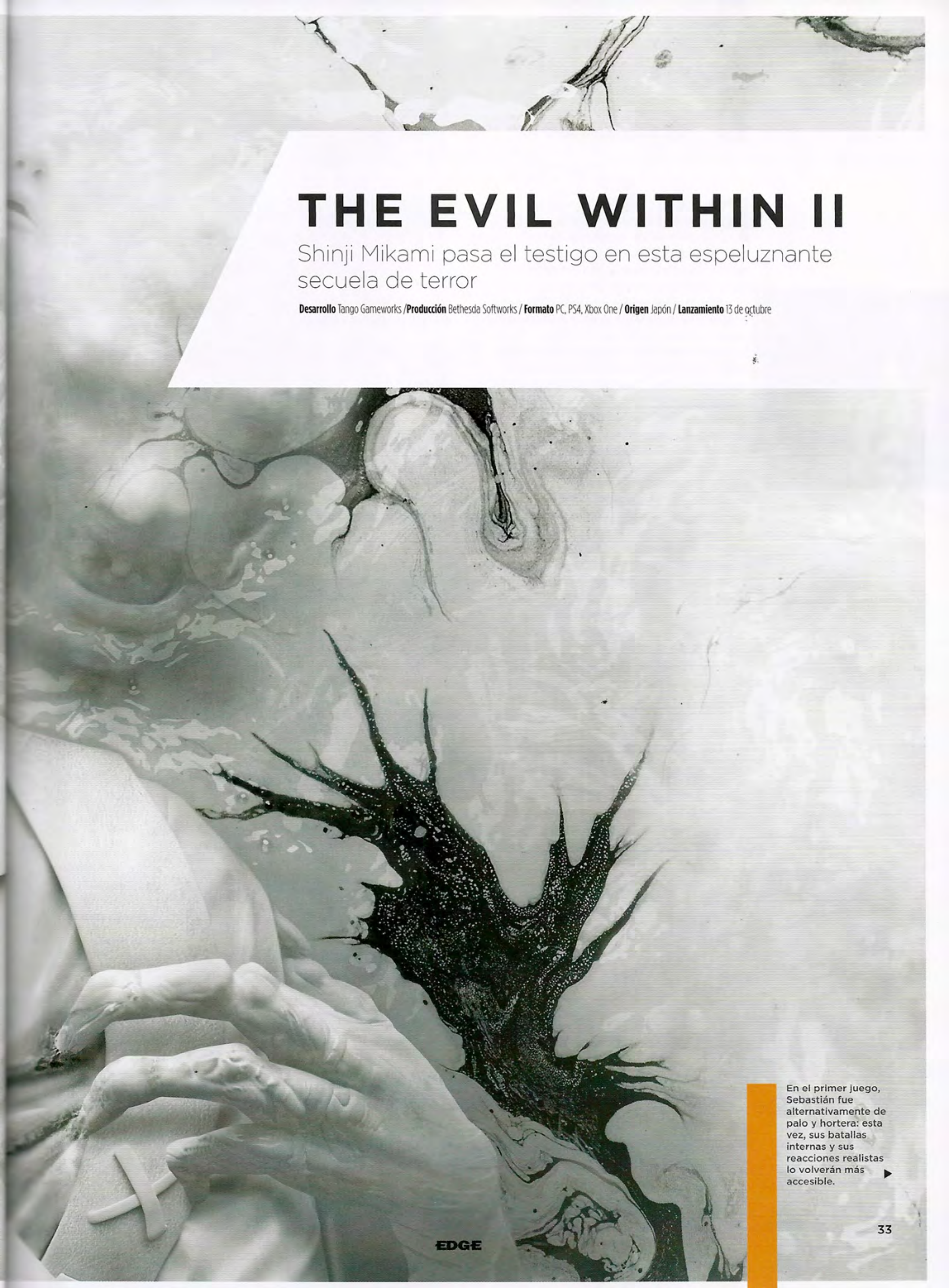
El realismo no tiene por qué ser severo. Puede referirse a unas pequeñas muescas en tu casco, el rastro de los neumáticos empapados, o el ruido tambaleante de un cambio de marcha. Que los avances de *Forza 7* sean mayoritariamente visuales también significa que el estandarte de Xbox One X, al igual que la consola, es un producto de lujo. ■

El extraordinario apartado visual de *Forza Motorsport 7* es la mejor herramienta de marketing que tiene para sí la nueva Xbox One X.









THE EVIL WITHIN II

Shinji Mikami pasa el testigo en esta espeluznante secuela de terror

Desarrollo Tango Gameworks / **Producción** Bethesda Softworks / **Formato** PC, PS4, Xbox One / **Origen** Japón / **Lanzamiento** 13 de octubre

En el primer juego, Sebastián fue alternativamente de palo y hortera: esta vez, sus batallas internas y sus reacciones realistas lo volverán más accesible.

THE EVIL WITHIN II

Parece que Shinji Mikami sigue teniendo debilidad por su obra. Continuación espiritual del antológico *Resident Evil 4*, el juego de disparos, terror y supervivencia *The Evil Within* estaba empapado de referencias a *RE*, desde los pueblerinos homicidas a las mansiones rompecabezas, o los horrores ambulantes con sierras mecánicas. Pero también hizo méritos para destacar por cuenta propia. Y si tenemos en cuenta que, sin Mikami, Capcom tuvo que esforzarse para que *RE* volviera a ser relevante, todos salimos ganando. En el mundo post-*RE 7*, no obstante, *The Evil Within II* va a tener que trabajar más duro para salir de las sombras del mejor trabajo de su creador.

El tiempo que hemos pasado con su secuela demuestra que no le asusta seguir invitando a las comparaciones, si la temprana y lúgubre escena de una cena a la fuerza sirve como indicador. Es al entrar en el mundo casi-abierto cuando descubrimos que Tango Gameworks no ha dejado de apostar por los retos. De acuerdo: ya no nos obliga a ver las polémicas barras negras que forzaban una proporción de 2.35:1, y ha elegido unos controles típicos de juego de disparos; pero que un título de terror no tenga una progresión lineal es todo un cambio. La aventura del detective Sebastián Castellanos para rescatar a su hija Lily de las profundidades del Stem ("Tallo", un "palacio de la mente" virtual) no es ya solo una carrera por decorados cada vez más desagradables. Elegir la ruta a través de Union queda a elección del jugador. Y aunque es una elección valiente, también es extraña: los juegos de terror, después de todo, suelen estar muy estrictamente dirigidos, ya que el ritmo con que se alternan los sustos y el descanso es de vital importancia.

"Hay gente que lo ve como algo negativo: para nosotros es algo positivo porque no estaba en el primer juego", explica el director del título, **John Johanas**. "Incluso cuando estés descansando no estarás del todo libre de riesgos; pero eso nos permite cambiar el ritmo de una manera que nos parece buena. Hay como un ciclo de mareas en ir a esas áreas lineales y vivir esas experiencias de terror preparadas, y luego explorar más o menos a tu aire, con ese pequeño riesgo incluido. Según juegue la gente, tendrán una experiencia distinta cada vez".

El ascenso de Johanas hasta la silla de director (Mikami es ahora productor del proyecto) puede tener algo que ver con este llamativo cambio de estructura. Johanas dirigió dos de los paquetes de DLCs del juego, que fueron famosos por centrarse mucho en el sigilo. Moverse entre zonas limpias implica ahora la tensión de que Castellanos se arrastre por una temible niebla, empuñando una pistola pese a la terrible certeza de que en cualquier instante la va a perder. La idea, parece, ya no es obligar a ser sigiloso como en el DLC, sino dar al sigilo más juego en regiones que el juego original no contemplaba.

"[EL DLC] no era supervivencia y terror; era terror a secas. No tenías armas, ni forma alguna de defenderte", señala Johanas. "En el primer juego hubo áreas en las que no podías ir sigilosamente, y en la secuela hemos querido hacerlo tan viable como sea posible. Casi no hay ningún momento de sigilo obligatorio, es opcional".







ARRIBA El mundo teórico de Stem justifica algunos decorados muy surrealistas. **IZQUIERDA** Algunas escenas evocan las tensas persecuciones lineales por pasillos del primer juego.

Puedes necesitar hasta cinco o seis preciosas balas para derribar a los enemigos de la IA en modo Pesadilla. Hay situaciones que sugieren una retirada táctica.





Por si Sebastián no tuviera suficientes problemas, también le acosa Stefano, un fotógrafo loco acompañado de un trípode monstruoso, Obscura.





John Johanas, director del juego, y Shinji Mikami, productor.

Aunque el mapa es pequeño, atravesarlo se antoja una tarea hercúlea. Eso se debe parcialmente a que estamos jugando en dificultad Pesadilla, lo que se traduce en monstruos híper-alerta que drenan nuestra escasa munición y nos matan en dos toques. Pero también es porque nos pasamos mucho tiempo debatiéndonos entre la espada y la pared. Al sintonizar la radio dentro de la estática que nos rodea, le seguimos la pista a la trama principal, sí, pero también a unos operarios de Mobius que hay que encontrar para conseguir información y nuevas armas. Si subimos a un tejado, por ejemplo, damos con un rifle de francotirador roto y el dato de que hay un cañón de repuesto en el noroeste. Los monstruos campan y se concentran alrededor de estos puntos, como es de esperar, y hay que tomar decisiones: ¿Irás tras Lily armado con jeringuillas improvisadas, o consumirás preciosos recursos para tratar de hacerte antes con la Ballesta del Guarda?

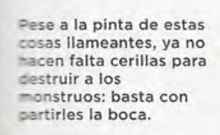
En teoría hay muchas formas de acercarse al Jeep donde se encuentra; pero, en la práctica, hay una precisa trayectoria lo suficientemente oculta para llegar hasta ahí, y todas las otras rutas están abocadas al fracaso: nos persiguen en los arbustos al confiar demasiado en el alcance indeterminado del modo camuflaje, y un intento de arrojar botellas a los enemigos desde lo alto de un camión fracasa cuando los monstruos comienzan a trepar hacia nosotros. Es decepcionante, pero a estas alturas iniciales estamos mal equipados: si hubiéramos ido a arreglar el rifle primero, nuestra vida sería más fácil. Una vez reclamamos nuestro premio, un disparo electrificado a un charco da cuenta de nuestros enemigos. Desde luego, *The Evil Within II* será un juego de eficiencia de recursos y de creatividad, en ausencia de un arsenal generoso.

Los tiros a la cabeza siguen salpicando con fundamento (es decir, cuando el considerable temblor del refresco de imagen no echa por tierra tu puntería), y las pesadillas reanimadas siguen arrastrándose desde oscuros agujeros para descuartizarnos y poner a prueba el santo autoguardado. La demo abre con Sebastián perseguido por una cadavérica dama con una sierra. Sigue habiendo un montón de partes a lo *RE*, pero, por lo que hemos podido ver, solo acentúan un nuevo acercamiento al terror, más flexible e improvisado, donde la mayor parte de lo peor que te ocurra será por tu maldita culpa.

"Es un nuevo acercamiento al terror, más flexible y también improvisado"

Puede que Johanas sea el director, y eso puede haber llevado el juego en una dirección distinta a la acción de Mikami, pero *The Evil Within II* sigue llevando la impronta de su creador; hasta el punto de que no podemos dejar de preguntarnos cuánto se ha involucrado.

"Bueno, hablamos continuamente", admite Mikami. "Yo le doy propuestas concretas, o le aconsejo que haga cosas de una u otra forma. Y él no necesariamente sigue mi consejo, claro". Y Johanas añade: "En el primer juego hacías algo, se lo enseñabas y lo ajustabas en función de su opinión. Para los DLCs nos dieron libertad para jugar, para llevarlos a nuestro terreno, y esto es una suerte de versión de aquello. Depende de lo que se trate: a veces es algo que yo quiero hacer de verdad, y otras es Mikami quien dice: 'John, tienes que hacer esto'. Este método colaborativo es un reto, pero no resulta agotador, sino divertido. Cuando tienes opiniones diferentes puedes crear algo que sea aún mejor". ■



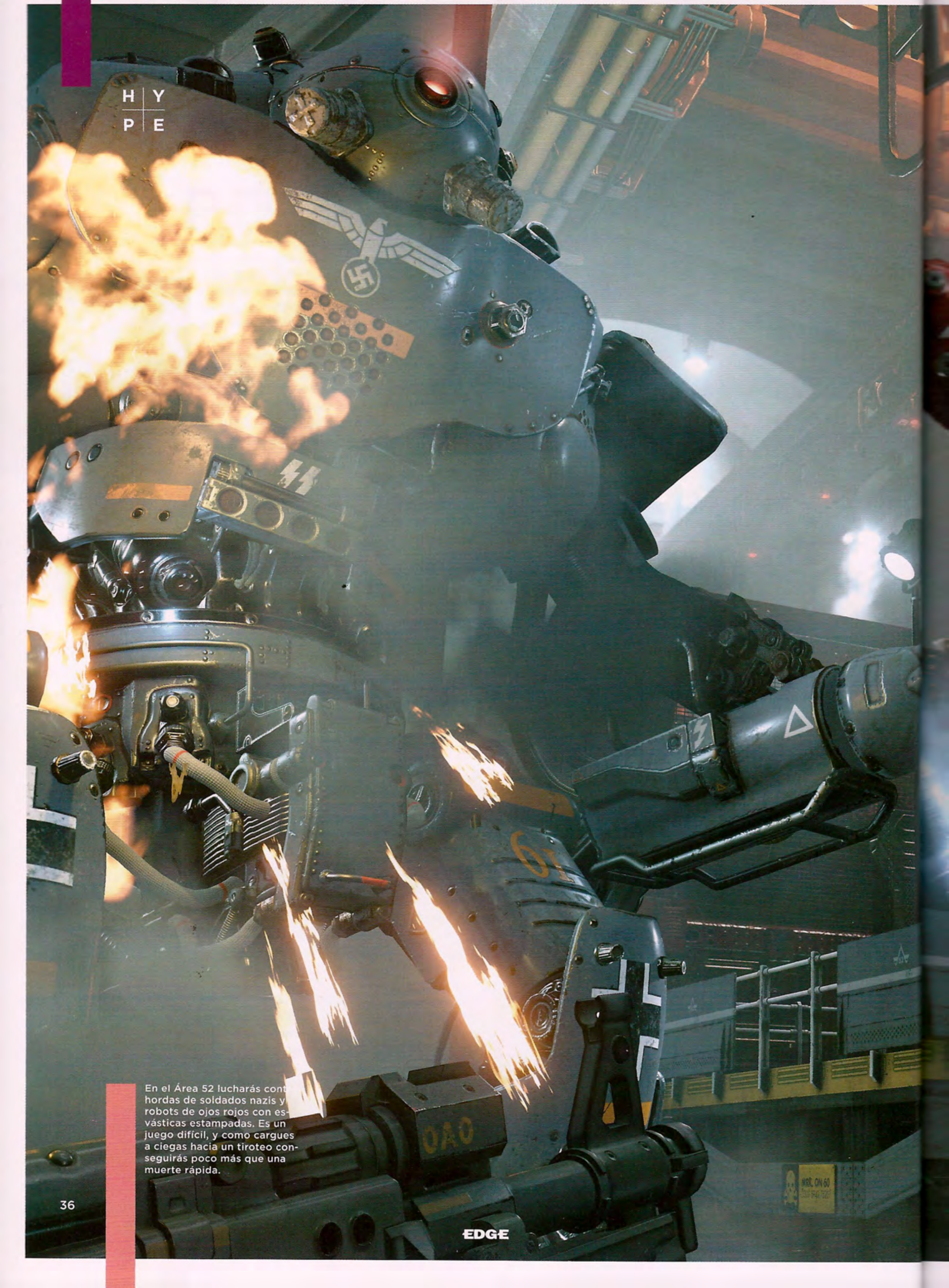
Pese a la pinta de estas cosas llameantes, ya no hacen falta cerillas para destruir a los monstruos: basta con partirles la boca.





Campo visual

Está claro que la relación de aspecto del juego original, 2.35:1, fue polémica, pero también una seña de identidad. Aunque Johanas y su equipo pensaron al principio en eliminarla del todo, finalmente es opcional, y puedes desbloquearla cuando completes el juego. "Volvimos a poner las barras negras como una broma para una presentación que hicimos en Bethesda. Y dijimos: 'Oh, qué buena pinta, vamos a recuperarlas'. Así que lo hicimos, pero las escondimos. Estamos muy orgullosos de ellas, pero sabemos que hay gente a la que no le gusta que les quites así como así espacio de pantalla. Pero hay algunas secuencias que se ven mucho mejor con las barras negras".



En el Área 52 lucharás contra hordas de soldados nazis y robots de ojos rojos con esvásticas estampadas. Es un juego difícil, y como cargues a ciegas hacia un tiroteo conseguirás poco más que una muerte rápida.



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

B.J. Blazkowicz regresa a su tierra natal, donde le espera una sorpresa nazi

Desarrollador MachineGames / **Producción** Bethesda Softworks / **Formato** PC, PS4, XBOX One / **Origen** Suecia / **Lanzamiento** 27 de octubre

The New Colossus toma su nombre del soneto grabado en la base de la Estatua de la Libertad. Pero ahora que los nazis han ocupado América, la parte sobre las masas oprimidas que anhelan libertad ha cobrado un nuevo y oscuro significado. Es un amargo retorno al hogar para B.J. Blazkowicz, cuyo amado país está ahora envuelto en esvásticas y es pisoteado por las patrullas de los soldados de asalto. Inasequible al desaliento, se une a una variopinta resistencia y se embarca en una serie de acciones de guerrilla para acabar con la maquinaria de guerra nazi, comenzando por la ciudad desértica de Roswell, en Nuevo México.

El desarrollador sueco MachineGames acierta al describir la vibrante estética de *The New Colossus* como "germericana": una visión romántica de la América de los años 60 pervertida por los nazis. Mientras recorremos la ciudad para reunirnos con un compañero de la Resistencia, el alcance de la ocupación resulta evidente. Hay un desfile, y miles de soldados nazis marchan al paso de la oca por sus calles soleadas e idílicas. El maridaje de la América de ensueño y la propaganda nazi es impactante, como una versión fascista de la Main Street de Disneylandia.

Wolfenstein II posee una producción de lujo y una impresionante cantidad de detalles a mano se apretujan en entornos que somos libres de explorar a nuestro antojo. Nuestro viaje por Roswell termina en un café, donde Blazkowicz tiene un tenso encontronazo con un nazi adicto a los batidos que parece reconocerle (quizá debido a los inmensos carteles de "Se Busca" que empapelan la ciudad). Pero sus superiores le llaman segundos antes de que nuestra tapadera salte por los aires, algo que les sonará a los jugadores de *The New Order*. El dueño del café, que resulta ser nuestro contacto con la Resistencia, nos esconde rápidamente en ▶









1. Si te huelen, estos perros de presa ciborg se te tirarán encima. Son capaces de sentirte sin verte. 2. El nuevo exotraje hi-tech de Blazkowicz le confiere fuerza sobrehumana, y te deja cargarte a enemigos con un hachazo en la cabeza. 3. Durante todo el inicio, dentro del "Martillo de Eva", el submarino nazi que capturaste al final de The New Order, irás en silla de ruedas. 4. Las bulliciosas calles de la América ocupada son un buen cambio de los castillos medievales y cielos encapotados asociados con Wolfenstein. Blazkowicz visitará Nuevo México y Nueva Orleans.



un lugar seguro antes de que podamos meternos en más líos.

Blazkowicz trata de llegar al Área 52, un complejo armamentístico subterráneo que en tiempos más felices perteneció a los americanos, con una bomba atómica atada a la espalda. Piensa hacerlo volar, por supuesto, pero antes debe abrirse paso entre hordas de soldados, brutales mechas nazis y pastores alemanes sedientos de sangre. El nivel le sonará a los veteranos del Wolfenstein, un laberinto industrial de pasarelas, túneles por los que gatear y pasillos que te permiten evitar a algunos enemigos. Pero cuando salen las pistolas es cuando Wolfenstein brilla. Los tiroteos son contundentes y refinados, con un armamento dramático y un ritmo caótico y descontrolado.

Pero lo mismo podría decirse de *The New Order*. Dejando aparte el entorno y la dirección artística, esta secuela no es ninguna reinvención espectacular, sino más bien un refinamiento del título al que jugamos en 2014. Hay un aire de familiaridad cuando corremos lateralmente por los pasillos del Área 52 con un arma en cada mano. El nivel termina con Blazkowicz poniendo con éxito la bomba y escapando en tren. Los estrechos vagones, repletos de tropas y robots nazis a lo Terminator, convierten esta sección en una satisfactoria picadora de carne, con un rastro de montañas de cadáveres y munición gastada al paso de nuestro héroe.

A causa de las heridas que sufrió en el juego anterior, la salud de Blazkowicz nunca pasa de 50 en este nivel. Puedes sobrecargarla brevemente, pero siempre acabará por descender. Para compensarlo, lleva puesto un exoesqueleto de tecnología punta que le permite esprintar a grandes velocidades; algo muy útil en un juego en el que es habitual quedarse sin munición. Nos pasamos gran parte de la demo escapando de tiroteos para buscar más balas, aunque Bethesda nos asegura que aún están equilibrando ese aspecto.

La imaginativa y exagerada historia alternativa que estableció *The New Order* es incluso más atrevida en la secuela, y resulta, discutiblemente, lo más emocionante del juego. El gusto de MachineGames por los personajes grotescos, la acción desbocada, las secuencias de humor y la narrativa atractiva deberían compensar la sensación de que, en algunos aspectos, esto ya lo hemos visto. El reinicio de 2014 fue un giro atrevido para una serie de la que la mayoría de la gente se había olvidado; quizás sea inevitable que su secuela ya esté desprovista de esa frescura, y el nuevo entorno solo puede compensarlo hasta cierto límite. Pero aunque quizás no nos sorprenda como su antecesor, seguro que *The New Colossus* nos va a encantar. ■

Ruedas de acero

El primer nivel de *The New Colossus* nos presenta a un Blazkowicz que aún se está recuperando de lo que pasó en *The New Order* y va en silla de ruedas. Con un brazo se impulsa y con el otro sujeta la metralleta. Es chanante, desde luego, pero acribillar a hordas de nazis mientras pasas por el claustrofóbico submarino resulta tremendamente entretenido. Este nivel está plagado de campos de fuerza, parecidos a los muros de luz de *Dishonored*, que hacen que cualquiera que pase a través estalle de forma horripilante. Puedes aprovecharte de ellos encendiéndolos y apagándolos, y atrayendo a enemigos hasta su posición. Es una introducción ridícula, pero marca perfectamente el tono e ilustra la resistencia sobrehumana de nuestro héroe de mandíbula cuadrada.

H | Y
P | E

LASER LEAGUE

Un pasatiempo competitivo

Por Sergio Bustos

Desarrollador Roll7
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Reino Unido
Lanzamiento 2018

En los últimos años, Roll7 se ha postulado como uno de los estudios indie a seguir. *OlliOlli*, *OlliOlli 2* y *Not a Hero* apostaron por el todavía incólume triunfo de la mecánica, encandilándonos con un estilo 2D ostensible y una jugabilidad sencilla potenciada por el frenetismo. Ahora, de la mano de 505 Games, llega *Laser League*, un título competitivo que, si bien da el paso al 3D y pierde la personalidad característica de la firma, mantiene el apogeo del gameplay de apenas dos botones.

Laser League es uno de esos videojuegos que se entienden mejor jugando que viéndolo. La idea surgió a partir de un código que los británicos hicieron a modo de pasatiempo personal de cara a sobrellevar las horas muertas en hoteles durante las ferias. A la vista de que la experiencia no se volvía iterativa y que los invitados a probarla salían muy satisfechos, optaron por desarrollarlo y convertirlo en el early access que es hoy día. El título plantea partidos de hasta cuatro contra cuatro de un deporte futurista basado en la premisa de la utilización de láseres. Caes si un láser del equipo contrario te toca, por lo que tendrás que esperar al rescate de tus compañeros, o alargar tu asueto hasta la siguiente ronda si ellos no logran esquivarlos, o tumbar al rival variando su color. Lo sencillo se torna en táctico cuando tenemos en cuenta la estructura de cada mapa, la diferenciación de sus patrones y los potenciadores y clases de cada uno de los personajes.

"Un culto al arcade clásico en conjunción con la tendencia competitiva de la actualidad"

Obviando lo torticera o no que pueda llegar a parecernos en un primer momento su versión *Alpha*, *Laser League* es un culto al arcade clásico en conjunción con la tendencia competitiva propia de la actualidad. Frenético, adictivo, fácil de jugar y difícil de dominar. *Roll7* no ha perdido la esencia. ■

Los amantes del arcade clásico valorarán una apuesta como la de este título, tan frenético como diferente.

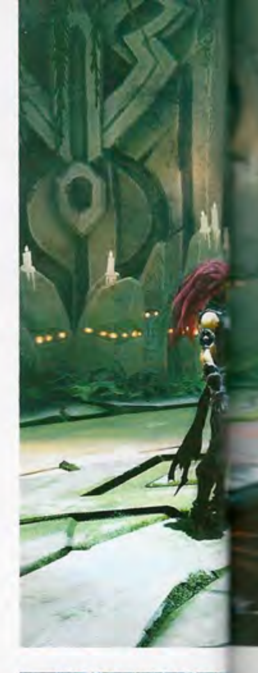


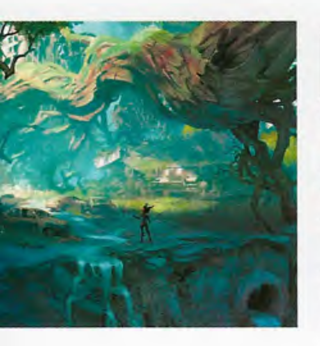


Desarrollador Gunfire Games
Editor THQ Nordic
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Estados Unidos
Lanzamiento 2018

DARKSIDERS III

No hay tregua con esta Furia





Pearl señala que los fans no deberían preocuparse si el combate con el látigo de Furia parece simple: "Guerra comenzó con una espada y después tuvo con una guadaña, y luego su forma Caos y todo eso. Furia tiene su propio arsenal y mejoras que le dan un aspecto más mage que todavía no hemos enseñado".

Ha pasado bastante tiempo. No tanto como los cien años que el alma de War lleva gritando en el abismo: el castigo que le impuso el protagonista original de *Darksiders* por iniciar el Apocalipsis antes de tiempo. Pero cinco años es mucho tiempo para una saga que parece haber quedado atrapada en el limbo. *Darksiders* fue una de las muchas víctimas de la caída de THQ, pero la adquisición de la marca por Nordic Games (a partir de ese momento, llamada THQ Nordic) aumentó las esperanzas de un regreso. Nadie supo muy bien qué hacer con una remasterización del segundo juego hecha a toda prisa hace dos años: ¿Suponía esto un último intento antes de la muerte, o el preludio a una continuación apropiada? Nos tememos que el anuncio de un tercer juego se hizo antes de lo que el desarrollador Gunfire Games habría preferido, y una cálida recepción respaldó la decisión del editor de anunciarlo antes.

Como uno de los fundadores del desarrollador original Vigil Games, el presidente de Gunfire **David Adams** ha estado con la saga desde el principio. Incluso él se sorprendió con la magnitud de la respuesta: "Es genial ver que hemos hecho una saga que aparentemente gusta a mucha gente y que ansían que vuelva", comenta. El director de diseño **John Pearl** añade: "Recuerdo que, cuando lanzamos *Darksiders*, la gente que lo jugó le gustó, pero no tuvo un apoyo inmediato. Tuvo buenas críticas y vendió bien, pero no lo supimos. Supongo que en esa época las redes sociales no eran tan decisivas. Sin embargo, ver que la gente siente tanta veneración por ambos juegos es inspirador".

Darksiders III transcurre más o menos al mismo tiempo que su predecesor, durante la encarcelación de War. Mientras Death está empeñado en demostrar la inocencia de su compañero Jinete, Furia está más preocupada por hacer su trabajo, derrotar las manifestaciones físicas de los Siete Pecados Capitales, que escaparon durante



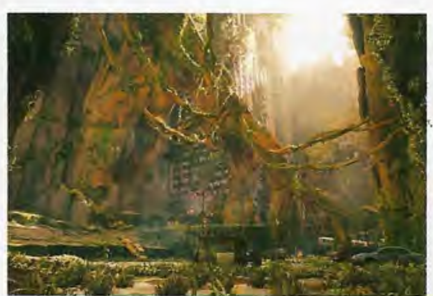


ARRIBA "El diseño del mundo es mucho más elaborado incluso que el del segundo", explica Adams. "Miras hacia arriba o hacia abajo y ves múltiples capas del nivel por encima, o por debajo de ti, o al horizonte. A un tipo como yo, al que le gusta la exploración, le encantan estas cosas. Empezar a hacer conexiones sobre cómo encaja el mundo y averiguar cómo llegar a distintos puntos es una parte interesante del juego, y ahora podemos mejorar la experiencia".





IZQUIERDA Habrá guiños a los dos juegos anteriores, pero *Darksiders* III empezará con una secuencia en 2D con un libro que pondrá en situación a los novatos. ABAJO Adams explica que el mayor desafío de Gunfire es ser buenos en cada disciplina.





el Apocalipsis. "Básicamente, es el poli bueno", explica Adams. "Quiere ser vista como la mejor y más leal Jinete". La última vez los cuatro tuvieron que trabajar juntos para acabar con los Pecados, pero Furia cree que ella sola es lo bastante capaz como para manejar la situación. "Está en plan de encargarse de todo", continúa Adams. "Y eso es un reflejo de su personalidad", añade.

Como mage que lleva un látigo, la ágil Furia se las apañará bastante de manera distinta a Muerte y Guerra. Y aunque su juego ofrezca una mezcla similar de rompecabezas ambientales, combate y exploración a la de sus predecesores, la estructura del mundo ha cambiado de manera significativa, sobre todo desde el diseño de centro de operaciones del primer juego. "El mundo está mucho más intercomunicado", comenta Pearl. "Es casi como una gran mazmorra. En anteriores juegos, explorabas una mazmorra, obtenías un nuevo objeto u habilidad y eso abría nuevos caminos. En esta ocasión, estamos tratando todo el mundo de esa manera. Es mucho más vertical. Puede que te encuentres en un área, que la explores y acabes en el mismo sitio, pero desde una perspectiva distinta y con nuevas opciones disponibles.

Si eso suena como que Gunfire ha estado recibiendo unos cuantos consejos de Hideyaka Miyazaki, es una comparación que el estudio está feliz de reconocer. "Me atrevo a decir que es como *Dark Souls* en ese aspecto", explica Adams. "*Dark Souls* era como yo imaginaría un *Metroidvania* en 3D, sin los objetos ni la resolución de rompecabezas, pero con interconectividad similar. Así que, sí, esos tipos de juego han sido una inspiración tanto en el diseño gráfico como en el diseño del mundo". Gunfire también pretende crear rompecabezas que resulten más creíbles dentro de la ficción del juego. También desaparecen las zonas de combate con puertas bloqueadas que no te permiten escapar hasta que hayas derrotado a cierto número de enemigos: Una realidad en *Darksiders* no tiene por qué ser realista o mundana, pero siempre intentamos encontrar una razón por la que esas cosas existan, para que parezca que encajan en el mundo".

"El mundo está mucho más intercomunicado. Parece una gran mazmorra"

Pearl y Adams tienen muchas ganas de demostrar que todavía queda mucho por ver de Furia, con una fase pre-alpha diseñada que apenas ha explorado la superficie de las mecánicas de combate de *Darksiders* III. El primer feedback, comenta Adams, sugirió que los planes del estudio encajan a la perfección con los deseos de los fans, siendo solo cualquier muestra de preocupación un efecto secundario de haber mostrado el juego en una fase de desarrollo tan temprana. "Es gracioso ver cómo cuando muestras este material, sobre todo tan pronto, tiendes a obtener un reflejo de lo que tú piensas", explica. "Como cuando alguien dice: 'Ojalá tuviera más armas'. Claro que tendrá más armas y más habilidades. Nosotros escuchamos muchas cosas, y estamos en plan: 'Genial, igualmente ya teníamos planeado hacerlo'". ■

Estilo salvaje

Como uno de las pocas sagas de acción-aventura que incluyen más elementos que están relacionados con rompecabezas, varios críticos se dieron prisa en encontrar las similitudes con un *Zelda*. Con el rumbo que ha tomado Nintendo con *Breath of the Wild*, ¿deja un vacío que puede llenar Gunfire? "Sí, creo que un poco", comenta Adams. "Quiero decir: nos distanciamos del formato *Zelda*, pero de manera distinta. De hecho, nos supuso un alivio ver el rumbo que tomó *Breath of the Wild*, porque lo último que queremos es que todo el mundo nos diga: 'Oh, mira, están copiando a Nintendo'. Pero creo que tienes razón, para aquellos que echan en falta esa forma de juego, *Darksiders III* se la ofrecerá, pero de una nueva forma".

Sloth es el segundo jefe del juego: un bicho vago e hinchado al que sus secuaces insectos transportan sobre sus espaldas. Destruirlos lo hace más vulnerable.





HYPE

Desarrollador ALTERED MATTER
Formato PC Y XBOX ONE
Origen ESPAÑA
Lanzamiento 2018

ETHERBORN

Mucho más que un caramelo visual

Por Marina Amores

Nacido como proyecto de final de Máster en la UPC School, Etherborn destila una personalidad única, pese a haber sido concebido inicialmente como una propuesta de cuatro estudiantes en busca de su primer videojuego. Aunque la idea y la esencia del juego siguen siendo las mismas planteadas desde el Máster, el equipo explica los cambios que se han tenido que producir para que pueda llegar al mercado, según las previsiones, a lo largo de 2018.

Para poder avanzar en el desarrollo, el primer cambio se produjo a nivel de equipo, tal y como nos explican sus integrantes. "Varios de nosotros teníamos trabajos a tiempo completo, por lo que, si se quería seguir trabajando en el proyecto y acabarlo tal como teníamos en mente, había que dedicarse a él el 100% de nuestro tiempo", explica Carles Triviño, programador y diseñador de Altered Matter, el estudio indie detrás de *Etherborn*, que se pudo fundar como tal gracias a un proceso de incubación.

Además de estos cambios, su diseñador explica que también se han dado otros a causa de una progresión y evolución natural del diseño del juego a medida que se iba trabajando en él, "teniendo ahora en cuenta que Etherborn tiene que ser un producto que hay que vender en un determinado mercado con un determinado público. Cuestiones que como estudiantes no nos planteábamos".

Para hacer de *Etherborn* un producto comercial, el pequeño estudio también tuvo que abarcar y dividir mucho más roles de los establecidos inicialmente para poder llevar a cabo cuestiones como la promoción o la producción, además del factor empresarial, que están aprendiendo "día a día desde poco antes de fundar la empresa: búsqueda de financiación privada y pública, gestión de personal nuevo, o la administración de la empresa con los recursos disponibles", explica Alexandra Escudero, productora y asistenta de modelado 3D.

El resultado es, a día de hoy, como poco satisfactorio, ya que *Etherborn* seduce desde el primer segundo, especialmente por su atractivo visual. En este apartado, junto al del diseño, han tenido parte de la culpa los referentes a la hora de concebir el juego: "El origen de las ideas puede ser algo consciente y controlado, pero muchas veces provienen de todo lo que ya tienes interiorizado", afirma Samuel V. Cohen, artista y diseñador.

"La fantasía colorista de Moebius, la forma de Anish Kapoor de configurar espacios mediante reflejos, la absorbente extrañeza de David Lynch, el tiempo en suspenso que evoca Giorgio De Chirico, o incluso la limpieza estructural de Eduardo Chillida... De hecho, son artistas como él los que nos hacen comprobar lo importante que es crear interés en nuestros escenarios desde su geometría más básica", explica Samuel. "Luego se le van añadiendo capas de chapa y pintura, y los shaders y materiales son importantísimos, pero la composición es lo primero que ha de funcionar. El arte empieza desde las white box", afirma.

En Altered Matter confiesan estar abiertos a cualquier tipo de estímulo, y prueba de ello es la variedad de técnicas que usan a la hora de diseñar niveles. Desde los clásicos bocetos, pasando por prototipos, llegando a las figuras Lego. "Tenemos en la oficina un set de piezas blancas, y voy haciendo figuras con ellas. Las uso cuando quiero explorar espacios tridimensionales, con formas limpias que se vean interesantes, antes siquiera de que tengan color. En ocasiones, resultan muy útiles para resolver problemas de diseño: si hay alguna parte de un nivel que no me termina de funcionar, reproduciéndola con piezas puedo investigarla mejor, y llegar a alguna solución", comenta Samuel. "También hay que tener en cuenta que *Etherborn* comienza con el nacimiento de su protagonista. Por eso, busco en todo momento un ambiente de extrañeza; quiero que la gente descubra este mundo al mismo tiempo que ella", puntualiza el artista y diseñador. Pero, tal y como afirman sus autores, *Etherborn* es mucho más que crear ambientes esotéricos y construir tonos emocionales, "porque la ejecución tiene mucha miga".

Pese a que la gravedad es la que juega el papel más importante en el juego, puesto que todo el diseño de niveles se basa en esa mecánica, "también mezclamos los cambios de gravedad con cambios del punto de vista, en 'la cámara'. A veces, veremos el personaje cabeza abajo caminando por un techo, o de



ABAJO ***Etherborn*** **intenta destacar frente a la masa con una personalidad única gracias a una suma de apartados llevados a cabo de una forma tan cuidadosa. Sus autores son conscientes de que no son los primeros en jugar, por ejemplo, con los cambios de gravedad, pero afirman que es precisamente la combinación exacta de exploración en diferentes gravedades, inmersión, pensamiento espacial y observación lo que hacen** ***Etherborn*** **único.**

Mientras que títulos como ***Monument Valley, ICO*** **o** ***Journey*** **han sido inspiradores por su aspecto minimalista y la efectividad con la que tratan sus temas,** ***Etherborn*** **también bebe de otros artistas que nada tienen que ver con videojuegos.**









ARRIBA Lejos de quedarse en la etiqueta de "Eye Candy", el título ofrece una interesante propuesta de puzles y plataformas con cambios de gravedad, todo basado en la navegación y en la visión espacial. La gravedad de nuestro personaje cambia automáticamente y de forma progresiva cuando nos movemos por encima de una superficie curva, pasando, por ejemplo, de un suelo a una pared. Esto deriva en un gameplay más dinámico y fluido, ya que ocurre mientras movemos al personaje.

lado mientras se mueve por una pared, pero en otras ocasiones veremos cómo el punto de vista sigue al del personaje, siendo el resto del escenario el que se ve cabeza abajo", explica el programador y diseñador.

Detrás de todo este cuidado apartado visual y de diseño, *Etherborn* también nos ofrece una historia, como introducíamos párrafos atrás. En ella encarnamos a un ser sin voz que acaba de nacer en un mundo en el que una voz sin cuerpo espera su llegada. Pese a que tras esto se esconden varios significados e interpretaciones, Samuel hace hincapié en su interpretación predilecta. "Mi favorita suele ser la de la deconstrucción y construcción del 'yo'. Personalmente, para mí evoca la transición que hay desde la fragilidad juvenil hasta el autoconocimiento, cuando ya podemos articular nuestras propias preguntas y respuestas. Pero es mucho más abierto que eso: la idea es que cada persona pueda encontrarle un significado distinto, que refleje una parte de sí misma. Y parece estar siendo así, porque cuando lo hemos probado en ferias, ha habido opiniones dispares. La idea general suele ir más o menos en la misma línea, pero cada uno le da sus propios matices, y eso me parece interesantísimo", explica.

Tanto el apartado artístico y de diseño como el narrativo no podían estar completos sin una parte sonora que, lejos de simplemente acompañar, termina de completar la experiencia. Desde los inicios, el equipo ha tenido muy claro la prioridad de un apartado sonoro que, según ellos, contribuye también al tono emocional de cada escenario aportando sus propios matices. "Por ejemplo, hay un escenario en ruinas, inspirado en la arquitectura y paletas de Giorgio De Chirico, que en silencio se siente muy dramático. Entonces, entran la música y el sonido ambiental... Escuchas mar, aves y una música de cuerdas y flautas que eleva el tono de la escena, transmitiendo unas emociones muy distintas a las que esperabas originalmente", comenta Samuel.

Altered Matter ha intentado ir más allá también en este aspecto, sin dejar de lado la coherencia interna: "Podremos encontrar piezas con acordes flamencos, o con ritmos jazz, etc, pero todas filtradas por la misma sensibilidad y estilo ambiental. Sobre el papel no todo el mundo lo ve, pero cuando la gente juega, descubren que funciona", afirma. Por su parte, Gabriel Garrido, músico y principal responsable de este apartado, confiesa estar muy satisfecho con el trato de la música en el juego. "No hemos caído en la autocomplacencia, sino que hemos intentado escarbar un poco más, para ofrecer al jugador una experiencia musical en la cual se vaya a ver involucrado a lo largo de la aventura, enfatizando elementos como la espiritualidad, los estados de ánimo, relaciones entre colores y sonidos", reflexiona.

Según explica el equipo, la compenetración entre Samuel, artista, y Gabriel, músico, a la hora de trabajar ha sido clave en el resultado. "Gracias a las referencias artísticas de Samuel, puedo zambullirme en ese 'mundo' que tiene él en mente, el cual con palabras, por ejemplo, sería imposible describir, ya que hablamos de conceptos que transmiten sensaciones. Por ejemplo, ¿qué te transmite un cuadro de De Chirico? Esos colores, la niña jugando con la rueda en medio de una calle desierta... Es cuanto menos una bonita melancolía, ¿no crees?", se pregunta Gabriel. Al igual que el resto del equipo, la banda sonora también ha gozado de grandes referentes: "Compositores como Yasunori Mitsuda, Jean Michel Jarre, o Michiru Oshima son algunos de ellos, pero en especial le tengo mucho cariño y aprecio a la obra de Arvo Pärt, el cual puede hacerte sentir cualquier sensación con tan solo una nota de órgano. Eso me parece tan increíble, que probablemente le rindamos algún homenaje en el juego, ya que, como *Etherborn*, su música es la mezcla perfecta entre minimalismo y belleza", explica Gabriel.



Ante un panorama indie en el que es difícil destacar, "en cuanto a dirección artística, música y guion, también estamos haciendo algo personalísimo. Poca gente tiene la oportunidad de dedicarse a desarrollar juegos indies, y ya que nosotros la hemos tenido, sería un desperdicio si no hiciéramos las cosas de una forma que nos llene", afirma Samuel. "Evidentemente, queremos que la gente disfrute, pero no tendría sentido venderle este juego a los demás si no nos apasionara a nosotros". ■



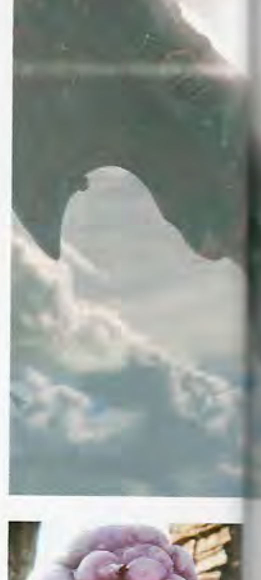


RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

Mercury Steam suelta al zorro entre las gallinas

Desarrollador/Editor Mercury Steam
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen España
Estreno Ya a la venta









Igual que el nombre de su madrileño desarrollador Mercury Steam, esta fusión de ci-fi shooter 4v1 es complicada de ubicar. Básicamente, cuatro jugadores forman grupo para participar en misiones mientras un quinto intenta arruinarla. Tiene las invasiones de *Dark Souls*, la asimetría de *Evolve* y el modo class-based de *Battleborn*. La ambigüedad en un mercado sobresaturado es precisamente lo que hizo dudar a los editores.

"Te invito a que intentes convencer a un editor de que necesita un shooter", comenta **Enric Álvarez**, co-fundador de MercurySteam, sobre la decisión de independizarse tras una fructífera relación con Konami. "Y aún más, cuando puedes ver que nuestra trayectoria no está basada en los shooters. Venimos de trabajar durante siete años en *Castlevania*, un hack-and-slash medieval... ¿Cómo demonios vamos a ser capaces de crear un shooter ciencia ficción que sea independiente?".

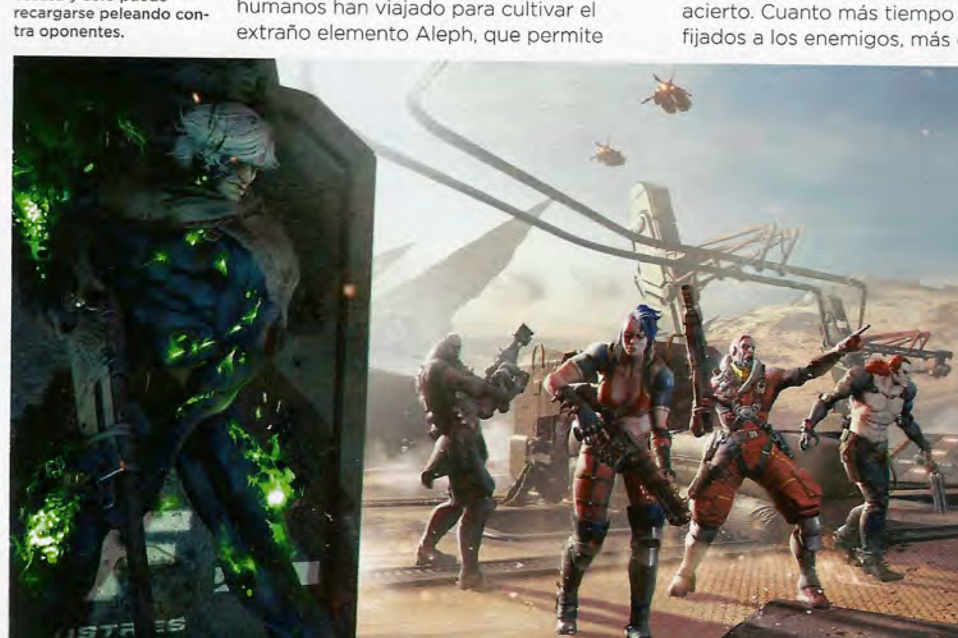
Quizá reflejando el deseo de Mercury Steam de tener autonomía, la historia supone un nuevo inicio en un nuevo mundo: Broken Planet. Es aquí, a 25 años luz de la Tierra, donde los mercenarios humanos han viajado para cultivar el extraño elemento Aleph, que permite desplazarse más rápido que la luz y mejora las habilidades de aquellos que lo consumen. Los nativos, tu bando, no son demasiado amables con los invasores, y deben montar un equipo para echarlos. En cada misión, cuatro Raiders controlados por jugadores batallan contra docenas de enemigos controlados por la IA en ruta para completar un objetivo, mientras un Antagonista controlado por un quinto jugador se une a los bots, y se dedica pues a eso, a antagonizar. Tanto los Raiders como el Antagonista se escogen del mismo plantel de personajes, así que desde una perspectiva histórica se diría que no tiene mucho sentido. ¿Por qué un aliado de un capítulo previo ahora te está intentado matar? Pues porque aparentemente un dios espacial está repartiendo premios por ser retorcido.

Aunque Mercury Steam no se ha esforzado mucho con la trama, los personajes son más concretos, con un arma y habilidad característica para cada uno.

El vaquero vampírico Lycus Dion lleva una escopeta y un escudo, por ejemplo, y el piloto Hans tiene una metralleta y una mochila propulsada para huidas veloces. Shea y su mira telescópica son todo un acierto. Cuanto más tiempo tengamos fijados a los enemigos, más daño recibi-

ARRIBA Aquí tenemos a un hombre que no puede decir no al delicioso Aleph. Normalmente, los enemigos que te matan roban tus provisiones y se vuelven más difíciles de derrotar, pero este tío parece haberse atiborrado.
IZQUIERDA Hay un sistema de estrés. Cuando la presión sanguínea de tus enemigos aumenta, al recibir daño o disparar un arma, el Aleph en tus venas brilla, así los demás podrán verte a través de superficies sólidas.

Harec puede teletransportarse sobre muros invisibles y colgarse de ellos. Pero deberás seguir moviéndote, porque la munición Aleph es escasa y solo puede recargarse peleando contra oponentes.





IZQUIERDA Después de que un contratiempo con una mina partiera el planeta por la mitad, los nativos renunciaron a la dependencia del elemento que un día tuvieron. Ahora, los humanos están a punto de repetir los mismos errores.

DEBAJO Puedes escoger el personaje que quieras en cualquier nivel. Puedes, por ejemplo, participar en una misión de rescate en la que el cautivo es tu propio personaje.





rán, pero también habrá más posibilidades de que escapen del punto de mira. En cierto punto tuvimos que usar rápidamente su habilidad Hechizante para volvernos invisibles ante un oponente y escapar. Puedes modificar las habilidades desbloqueando cartas que se compran con monedas que se consiguen durante el juego, y también conseguir recargas más rápidas o reducir el daño recibido, nada demasiado transformativo.

Las misiones ponen a prueba distintos estilos de juego. En nuestra primera misión tuvimos que disparar a los tentáculos de un pulpo gigante mecánico mientras intentábamos escapar de los robots controlados por la IA y de un incansable Antagonista. Konstantin, el ruso corpulento, prepara su minipistola y entra en combate, mientras Harec, que es capaz de teletransportarse, dispara de lejos desde una posición elevada. No hay demasiada interacción entre los compañeros de equipo. Sin ningún tipo de poder curativo o de apoyo, a veces parece que cada personaje tenga que buscarse la vida. Otra prueba consiste en luchar contra un jefe en una arena de batalla mientras un científico loco lanza ataques eléctricos que te fulminan al instante. De nuevo, la acción parece centrarse en la ofensiva. Los amigos proporcionan potencia de disparo extra, y de vez en cuando sirven como distracción, pero se echa en falta la habilidad de cambiar la dinámica de una misión.

En la tercera misión que probamos tuvimos que rescatar a un Raider de una aeronave. Pasamos de luchar contra hordas de mercenarios en un muelle de carga a encargarnos de torretas y disparar a aviones, a sobrecargar tanques llenos de Aleph y provocar un explosión, y todo ello mientras intentábamos sacarnos de encima a un Antagonista, particularmente ingenioso, que se colocó en posición de emboscada y esperó a que apareciera una horda de soldados controlados por la IA antes de atacar.

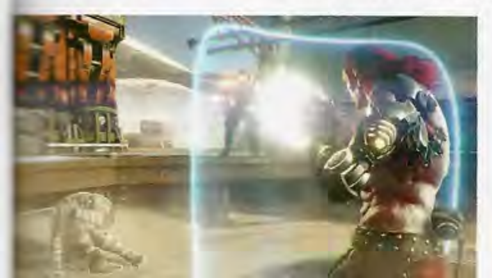
"Adaptamos la mecánica de juego a cada misión, haciendo que cada nivel sea casi un modo de juego en sí mismo"

La diversidad de personajes resulta algo deprimente, pues todos ellos son básicamente humanoides con pistolas, pero las misiones de objetivo son refrescantemente variadas. Álvarez se muestra sorprendentemente honesto sobre lo difícil que resultó. "Fue un infierno. Lo que distingue a *Raiders* de cualquier otro juego del estilo es que tomamos el camino difícil, en el sentido de que el rumbo de la misión y la narrativa requieren que cada misión sea diferente. Cada misión tiene distintos objetivos, distintos eventos... Adaptamos la mecánica de juego a cada misión, haciendo que cada nivel sea casi un modo de juego en sí mismo". Ciertamente, hay muchas mecánicas en juego, y como este es un juego episódico, con cuatro campañas que se irán publicando periódicamente, habrá mucho más por venir.

Raiders of The Broken Planet es un riesgo, pero para Álvarez, merece la pena. "Lo mejor de la fase de desarrollo es ver cómo ocurren las cosas. Es como cuando estás pintando o esculpiendo y empiezas con un lienzo en blanco o un bloque y, cuando empieza a coger forma, no hay nada comparable a esa sensación. La peor parte del proceso es lo mismo". ■



La gran dificultad del juego obliga al jugador a usar inteligentemente sus armas y habilidades.



Planeta de ataque

Enric Álvarez sobre competir con los chicos grandes y el peligro inherente a autofinanciar un proyecto de esta escala: "Hablando honestamente, no hay manera de que un estudio independiente como nosotros pueda permitirse algo así, por lo que nos tuvimos que reunir y meditar seriamente sobre el tema. Sobre el proyecto, sobre el diseño, sobre la financiación, sobre el tipo de juego que queríamos sacar al mercado, y las posibilidades reales que teníamos sobre que esto pudiera llevarse a cabo. Lo primero que pensamos fue: 'Vale, tiene que ser un juego que hable directamente a los gamers. No queremos ninguna facción intermediaria. Estamos solos, corriendo un riesgo, iniciamos un diálogo con los clientes'. La distribución digital es lo que nos permite hacer eso".



H Y
P E

FLIPY'S TESLA! INVENTEMOS EL FUTURO

Ciencia en VR

Por Sergio Bustos

Desarrollador Animatoon Studio
Formato PS4
Origen España
Lanzamiento 2018

La realidad virtual abre ante nosotros un mundo nuevo de posibilidades. Ya sea aplicada a los videojuegos o no, se trata de una tecnología que sirve de herramienta para desarrolladores ávidos que apuestan por experimentar y arriesgar. PlayStation Talents nos permite conocer a esas mentes españolas discordantes de lo *mainstream*, y es aquí donde encontramos el caso de *Flipy's Tesla! Inventemos el futuro*. El título, concebido para PlayStation VR, tiene la particularidad de contar con una cara medianamente celebérrima que ayuda a la producción y promoción del mismo, pero detrás hay mucho más que eso. Conformado por el grupo Mediapro y la productora 100 Balas, el proyecto está siendo desarrollado por Animatoon Studio y busca, por encima de todo, acercar la ciencia a los más jóvenes a través de este nuevo lenguaje. Así nos lo cuenta su director creativo y CEO Darío Ávalos, quien destaca la premisa de crear un videojuego didáctico, divertido y, sobre todo, inocuo. Algo, en definitiva, que despierte las ganas de aprender y ayude a olvidar la saturación de pizarras y libros de texto.

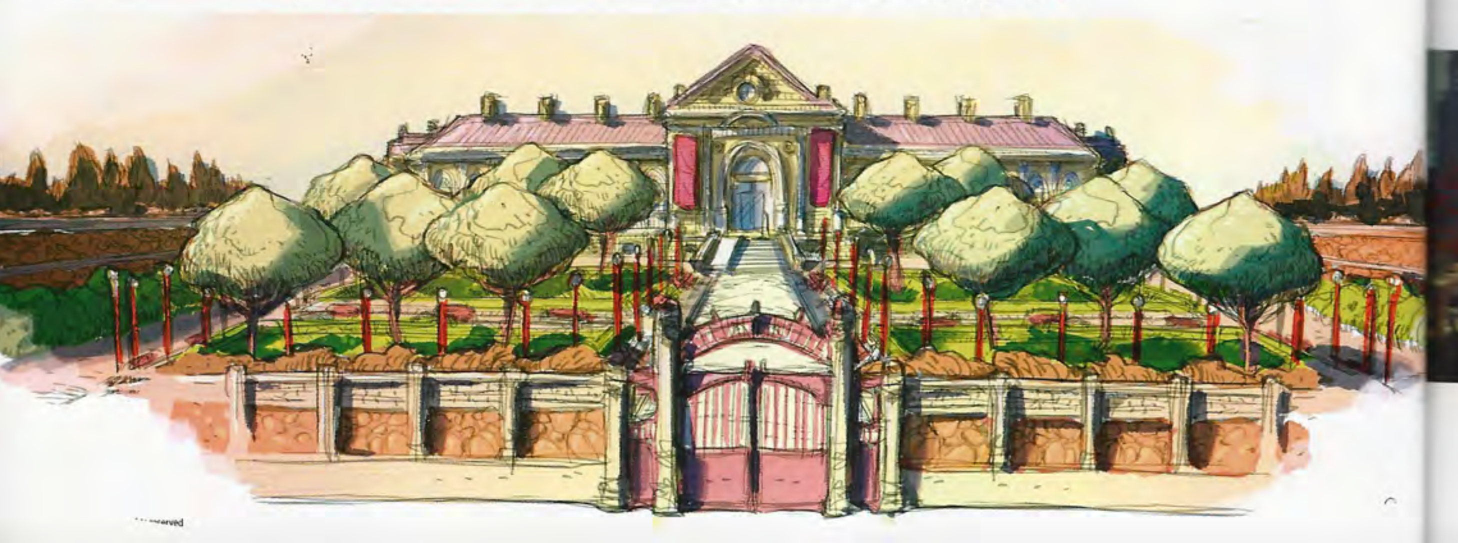
Este proyecto impulsado por PlayStation Talents aprovecha el potencial de PlayStation VR para ofrecer una experiencia didáctica avanzada.



"La premisa es crear un juego didáctico, divertido y que despierte al jugador las ganas de aprender "

Este "Quimicefa virtual" es una aventura gráfica que rinde a 120 frames por segundo en el dispositivo de Sony y no tiene nada que ver con *Moerakis*, el MOSA (Multi Player Sports Arena) competitivo y principal desarrollo del estudio.

Flipy's Tesla es narrativo y divulgativo, y prueba de ello es que cuenta con el asesoramiento de toda una eminencia como Javier Santaolalla, doctor en Física de Partículas e investigador en el CERN. Con la mecánica principal de resolver sencillos puzles que hilvanan lo embelesador de la experiencia inmersiva y las bases de la ciencia, el videojuego no pretende ser más que un estímulo para la curiosidad de sus jugadores. Acercar el conocimiento científico con estos experimentos *gamificados* es una prueba más del mar de posibilidades de la realidad virtual. No lo olvidemos: jugar aprendiendo es aprender jugando. ■





H Y
P E

BLASPHEMOUS

El Souls 2D sevillano que ha batido récords en Kickstarter

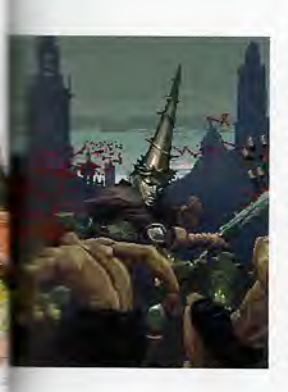
Desarrollador The Game Kitchen
Formato PC, PS4, Switch, Xbox One
Origen España
Lanzamiento 2019

POR MARINA AMORES



Tras *The Last Door*, su point-and-click opera prima, The Game Kitchen ha vuelto a la carga demostrando una vez más que son los maestros del píxel. Su segundo retoño, también de aspecto siniestro, se llama *Blasphemous* y lo dieron a conocer a todo el mundo el pasado mes de mayo a través de la plataforma de micromecenazgo Kickstarter, y superó con creces todas sus expectativas. De la modesta cifra de 50.000 dólares iniciales, *Blasphemous* ha conseguido recaudar la friolera de 333.246 dólares con casi diez mil patrocinadores detrás, lo que les ha servido también para batir un récord nacional en la plataforma.

Sus autores atribuyen el éxito a dos principales factores: el atractivo visual del juego y los recursos destinados a la parte de marketing/comunicación y negocio. "Antes pensábamos que los únicos pilares básicos para un buen juego eran el arte, el diseño y la programación", explica su productor, Mauricio García, antes programador y CM y CEO del estudio, además de principal artífice de la espectacular campaña en Kickstarter. Mauricio reconoce que en absoluto estaban preparados para la enorme acogida que tuvieron y que de hecho solo habían hecho una planificación real para conseguir los 50.000 dólares. "Al final, tuve que acabar improvisando, porque la mayoría de acciones de comunicación que tenía preparadas pasaron de forma orgánica durante las primeras 24-48 horas de campaña", confiesa.



Mientras que para el equipo de desarrollo esta enorme acogida les ha hecho subir el listón de cara a entregar un título tan esperado -"hay mucha gente a la que podemos decepcionar", admite Enrique Cabeza, artista y director creativo-, para Mauricio la presión se ha ido por completo al acabar la campaña: "Ahora sé cómo voy a pagar las nóminas de estos tres años, por lo que la visión es completamente diferente".

Por su parte, el apartado visual es el otro componente clave del éxito del estudio sevillano. "Como desde el principio del proyecto sabíamos que nos íbamos a financiar a través de Kickstarter, nada más empezar el desarrollo priorizamos la parte estética para tener material visual que lanzar en la plataforma", explica el director de arte. Sus autores no hablan de un prototipo exclusivo para la plataforma, puesto que afirman tener una versión jugable -que comenzaron unos seis meses atrás- y que definen como "los cimientos del juego".

"Tener un ejecutable te ayuda a que los que han puesto dinero vean que no les estás vendiendo humo, que detrás de todo esto, detrás de tanta imagen y tanto gif, hay un desarrollador serio", explican los autores. Detrás de *Blasphemous* no solo hay varios meses de conceptos que cristalizaron en el prototipo que se presentó, sino que también hay un equipo de desarrolladores que ha ascendido a un total de nueve y que materializarán todas las ideas detrás de este plataformas de acción *hack and slash*.

Con influencias de la vieja escuela como *Castlevania* o *Ghosts'n Goblins*, además de otras más modernas como la saga *Souls* y *Bloodborne*, *Blasphemous* recoge el folclore local con el fin de transportarnos a un mundo de fantasía oscura dentro de un entorno patrio, como es la Semana Santa. Podremos jugar como Penitente, el último superviviente de la congregación The Silent Sorrow y protagonista del juego, a principios de 2019 en PC, PS4, Xbox One y Nintendo Switch. ■



La iniciativa de estos jóvenes sevillanos en Kickstarter ha sido tan exitosa, que ahora tienen presupuesto suficiente para desarrollar un título con el que, según sus propias palabras, no pueden "decepcionar".



HYPE

INTRUDERS: HIDE AND SEEK

Desarrollador Tessera Studios **Formato** PS4, PC **Origen** España **Lanzamiento** Finales de 2017

Inmersión, sigilo y vulnerabilidad

Por Marina Amores



Con varios premios a sus espaldas como el de Mejor Juego 2016 de PlayStation Talents España, Tessera Studios se ha erigido como uno de los estudios indies más prometedores de nuestro panorama nacional. Desde luego tiene mérito si entramos en contexto: nacido como proyecto de fin de máster en la U-Tad, *Intruders: Hide and Seek* se trata de su primer título como desarrolladores y les ha valido el merecido reconocimiento, pese a todavía no haber visto la luz y llevar menos de un año oficial como estudio.

Intruders: Hide and Seek es un juego de sigilo en primera persona con mucha carga de terror psicológico y unos gráficos ultrarrealistas. En él nos pondremos en la piel de Ben, un niño de 13 años que tendrá que esconderse y pasar inadvertido para ayudar a su familia que acaba de ser secuestrada tras el asalto de tres psicópatas en su casa de vacaciones. "Queríamos transmitir esa sensación de inseguridad e indefensión que tienes al ser un niño enfrentándote a tres intrusos más fuertes y rápidos que tú", explican sus autores. En este contexto, la realidad virtual les sirve como refuerzo para transmitir esas sensaciones: "Como adultos, nos sorprenderá ver la casa desde el punto de vista de un niño, con todo lo que eso conlleva".

Aquí la narrativa tendrá un peso muy importante a lo largo de toda la experiencia. El jugador irá descubriendo poco a poco los motivos y razones que han llevado a los tres intrusos a invadir la casa. "Para ello, el jugador no sólo tendrá que prestar atención a los sucesos de las diferentes escenas, sino que tendrá que recopilar información que se encontrará distribuida por toda la casa", explican desde Tessera Studios. En consecuencia, se plantearán también varios dilemas morales durante todo el juego "cuya última consecuencia decidirá quién vive y quién muere". De esta manera, no solo tendremos escenas únicas según nuestros actos, sino que estos derivarán en un total de siete finales diferentes.

La atmósfera está muy conseguida y será uno de los puntos fuertes de este título, máxime cuando está pensado para gozar de la inmersión que procura la realidad virtual.



En este sentido, el estudio afirma haber apostado por un gameplay más pausado, donde más que recompensar la habilidad con los mandos y el tiempo de reacción, se incentivará la exploración, el sigilo y la astucia.

Las referencias también han sido claves a la hora de llevar a cabo el desarrollo, especialmente en lo referente a la realidad virtual. Sus autores destacan entre ellas el videojuego *Resident Evil 7: Biohazard*, el último survival horror de la mítica saga de Capcom. "A lo largo del desarrollo nos hemos peleado mucho con la realidad virtual, ya que es una tecnología de la que apenas hay un claro estándar de desarrollo y los cánones están aún por definir. Gracias a este reciente lanzamiento para PS4, hemos podido contrastar la efectividad de diversas soluciones a las que habíamos llegado, a la vez que descubríamos cómo utilizar nuevas técnicas para mejorar la experiencia en *Intruders: Hide and Seek*".

El cine también les ha servido de inspiración, como es el caso de la película *Funny Games*. "Su tono de mal rollo constante, así como los perfiles de los psicópatas, han sido una inspiración para nuestro juego", explican.

Intruders: Hide and Seek planea salir al mercado, gracias también a la promoción y el respaldo del programa de Sony PS Talents, a finales de año en exclusiva temporal para PlayStation VR y más tarde para PS4 sin necesidad de gafas de realidad virtual. "Ganar los PS Talents nos ha allanado un camino con muchos obstáculos, y nos sentimos afortunados, ya que la mayoría de estudios *indie* tienen pocas ayudas. Sabemos lo complicado que eso es en esta industria, y más aún en España". Una vez finalizado el contrato de exclusividad, *Intruders* verá la luz en Steam con opción de realidad virtual mediante Oculus y HTC Vive. ■



H Y
P E

RONDA DE PS TALENTS



NUMANTIA

Desarrollador RECO Technology **Formato** PS4, Xbox One, PC **Origen** España **Lanzamiento** octubre 2017

Estrategia por turnos e historia son las dos premisas de presentación de Numantia, el nuevo título que llega de la mano de RECO Technology. Basado en los eventos ocurridos en la Península Ibérica durante la expansión de Roma en el 154 A.C, el jugador podrá revivir la historia tanto a través del modo campaña, disponible tanto desde el lado celtíbero como del romano, como del multijugador.■

KHARA

Desarrollador NDA Softworkss **Formato** PS4, PC **Origen** España **Lanzamiento** último trimestre 2017

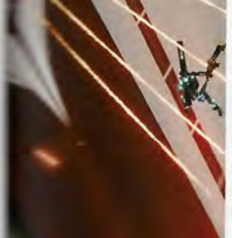
Acción, aventuras y toques de puzles y plataformas en tercera persona es la propuesta de NDA Softworks que comenzó como un proyecto de final de máster. La mitología será el punto de partida del título, puesto que encarnaremos a la última descendiente de los atlantes que tendrá que rescatar a su padre y al mundo ayudándose del control que puede ejercer sobre el agua. ■





HIVE

Desarrollador Catness Games **Formato** PS4, PC **Origen** España **Lanzamiento** invierno 2017-2018



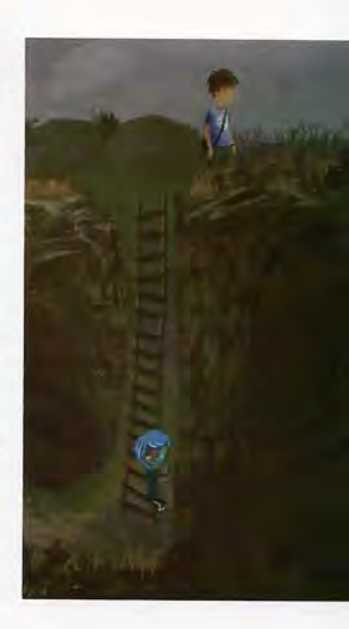
Este estudio valenciano con tan solo tres miembros en su equipo nos trae un shooter en scroll horizontal con un componente único, y es su mapa hexagonal dividido en seis sectores con diferentes gravedades. Con diez personajes diferentes de salida y una ambientación futurista inspirada en títulos de ciencia ficción como *Mass Effect*, *Halo* y *Dead Space*, Catness Games intentará ofrecer algo distinto dentro de un género más que trillado. ■



M. LA CIUDAD EN EL CENTRO DEL MUNDO

Desarrollador Gammera Nest **Formato** PS4 **Origen** España **Lanzamiento** diciembre 2017

El diálogo entre el arte y el videojuego tiene su cabida, de nuevo, en la secuela de *Nubla*, el videojuego oficial del museo Thyssen, que llegará a finales de año tras la buena acogida de su antecesor. Con el objetivo de atraer a los niños hacia el mundo del arte, *M. La ciudad en el centro del mundo* nos contará una nueva historia a través de distintas fases donde cada personaje representa un estilo pictórico, todo siempre ambientado con cuadros sacados directamente del museo. Además de poder jugar con dos personajes a la vez, se han añadido nuevas habilidades, entre las que destaca la de viajar en el tiempo, lo que permitirá visitar versiones más antiguas y más modernas de los escenarios. ■



HYPE

EN EL PUNTO DE MIRA



KINGDOM HEARTS III

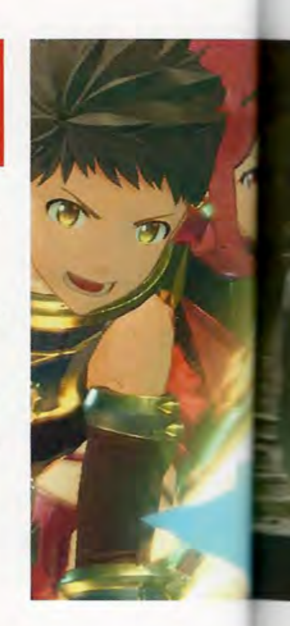
Desarrollador/Editor Square Enix **Formato** PS4, Xbox One **Origen** Japón **Lanzamiento** 2018

La nueva entrega del desconcertante JRPG Disney lleva 12 años en desarrollo, pero el suntuoso nuevo escenario de *Toy Story* lo justifica de algún modo. Es la atracción principal, pero *Enredados* y *Big Hero 6* también aparecerán en un juego que, aunque seguramente mantendrá la estética infantil de las anteriores entregas, al menos esta vez dará el pego. ■

XENOBLADE CHRONICLES 2

Desarrollador Monolith Soft **Editor** Nintendo **Formato** Switch **Lanzamiento** Invierno

Existe una razón por la que Nintendo ha limitado lo que hemos visto de *Xenoblade Chronicles 2* a clips de gente corriendo de un lado para otro, y no es solo para enseñarnos la variedad y belleza del escenario. El combate, por decirlo de alguna manera, se ha simplificado para esta secuela. Tu avatar realiza sus ataques básicos automáticamente, como en el primer juego, pero los ataques especiales los realizas tú siguiendo un sistema de combate flexible, pero lento. Seguramente el argumento sea su punto fuerte, de ahí el nombre *Chronicles*, mientras que el de *Xenoblade X*, con su enfoque de mundo abierto, no lo era. ■





KIRBY STAR ALLIES

Desarrollador/Editor Nintendo **Formato** Switch **Lanzamiento** 2018

La adorable/odiosa masa rosa está obsesionada con absorber elementos de poder. Para su último juego, Kirby vuelve a la carga absorbiendo lo mejor de sus aventuras anteriores y combinándolas. Regresan los ayudantes de *Kirby Super Star*: en esta ocasión convertidos en un corazón rosa que, lanzado hacia un enemigo, lo convierte en aliado IA. La habilidad mezcladora de The Crystal Shard también regresa, como hemos podido comprobar al ver a un Burning Leo combinar su poder de fuego con la espada de Kirby. Aparece hasta la escoba reveladora de secretos de *Dream Land 3*. Para un juego que abarca tantos elementos de los anteriores *Kirby*, estamos empezando a pensar que Nintendo debería apostar por el título provisional. ■

YOSHI

Desarrollador: Good-Feel **Editor** Nintendo **Formato** Switch **Lanzamiento** 2018

Puede que el tráiler que vimos sugiriera que el debut de *Yoshi* en Switch sería un port de 3DS hecho a la carrera con todas esas sencillas transiciones entre planos y nuestro protagonista lanzando huevos a sus enemigos, pero lo último de Good-Feel esconde más de lo que parece. Completa uno de los niveles y podrás volver a jugarlo desde una perspectiva opuesta. Objetos que antes se veían en la distancia, ahora están en primer plano, plataformas móviles que descubrimos, estaban siendo movidas por sudorosos Shy Guys. Sin duda, será un soplo de aire fresco para *Yoshi*, que, tras tantos años, empezaba a mostrar signos de agotamiento. ■





SHADOW OF THE COLOSSUS

Desarrollador Bluepoint Games **Editor** SIE **Formato** PS4 **Lanzamiento** 2018

El juego de Fumito Ueda por fin contará con la ejecución técnica que sus ideas siempre han merecido, cortesía del especialista en remasterizaciones Bluepoint Games. No se trata de un remake hecho a toda prisa, ya que Sony ha pedido a Bluepoint rehacerlo todo desde los cimientos. El tráiler que hemos visto tiene muy buena pinta, y quizá nos debería preocupar que, de los últimos anuncios de Sony, el que más nos ha emocionado ha sido el de un juego que ya tiene nada menos que 12 años. ■

GOD OF WAR

Desarrollador SIE Santa Monica Studio **Editor** SIE **Formato** PS4 **Lanzamiento** Principios de 2018

La relación padre/hijo que se desarrolla en el nuevo God of War puede que no resulte demasiado convincente, sobre todo teniendo en cuenta el historial de Kratos como el ser con menos empatía de los videojuegos, pero el director creativo Gary Barlog sigue tocando las teclas correctas. La idea de padre e hijo compartiendo una curva de progresión nos crea varias preguntas: ¿Debería convertir al hijo en mejor cazador? ¿O quizá sería mejor que papi aprendieran un nuevo combo? ■





PROJECT CARS 2

Desarrollador Slightly Mad Studios **Editor** Namco Bandai **Formato** PC, PS4, Xbox One **Lanzamiento** Ya disponible

La segunda entrega del simulador de conducción de Namco Bandai busca sorprendernos con más de 200 nuevos vehículos, un renovado sistema de conducción y varias mejoras que facilitarán el manejo de los coches. Esta nueva entrega suma un total de 200 recorridos con ciclos de día y noche y un sistema de meteorología variable que afectará a nuestra conducción. ■

GEAR. CLUB UNLIMITED

Desarrollador Eden Games **Editor** Meridiem Games **Formato** Switch **Lanzamiento** 1 de diciembre

Aprovechando el magnífico hueco que existe en el catálogo de Switch, Gear. Club Unlimited ofrece una experiencia de conducción auténtica y realista con una completa selección de coches de más de 15 marcas de fabricantes de coches y un amplio abanico de personalización. Sus más de 200 carreras únicas, celebradas en entornos variados, y sus gráficos en HD son dos de las mayores bazas que nos ofrecerá el primer simulador de coches para la híbrida de Nintendo. ■





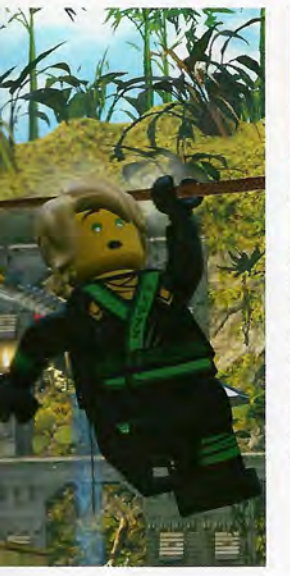
EN EL PUNTO DE MIRA



SYBERIA 3

Desarrollador Microids **Editor** Meridiem Games **Formato** Switch **Lanzamiento** 18 de octubre

Syberia 3 supone el regreso a la acción de la joven abogada Kate Walker, que en esta ocasión se embarcará en un inusual viaje que la llevará desde la Europa occidental hasta la parte este de Rusia. Por primera vez podremos explorar en 3D el encantador mundo creado por Microids, así como resolver el misterio que esconde la isla de Syberia y resolver los originales rompecabezas tridimensionales. ■



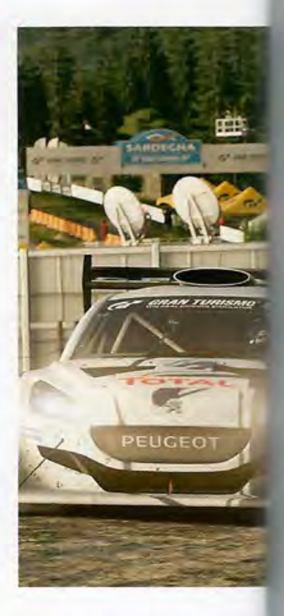
LA LEGO NINJAGO PELÍCULA: EL VIDEOJUEGO

Desarrollador TT Games **Editor** Warner Bros **Formato** PC, PS4, Xbox One, Switch **Lanzamiento** Ya disponible

TT Games nos trae una nueva entrega de la saga de videojuegos basada en el juego de bloques de construcción daneses. En esta ocasión, es el turno del tercer largometraje de Warner basado en franquicias LEGO, que nos brindará la oportunidad de encarnar a los protagonistas del film a lo largo de ocho escenarios. Como siempre, el humor, la exploración y la infinidad de elementos coleccionables forman su intransferible seña de identidad. ■

GRAN TURISMO SPORT

Desarrollador Polyphony Digital **Editor** Sony **Formato** PS4 **Lanzamiento** 18 de octubre



Al fin llega la apuesta definitiva de Polyphony Digital por los e-Sports y la competición online. Una apuesta, eso sí, a su estilo. Un acuerdo con la Federación Internacional de Automovilismo aporta el punto extra de seriedad e incentivo, mientras que el detalle y el mimo en modelados, sonido e iluminación recuerdan a los *Gran Turismo* de entonces, aunque también lo hace su pobre sistema de impactos y daños. Kazunori Yamauchi convierte su saga de conducción en el *iRacing* de PlayStation, aunque cuente con un sistema jugable mucho más asequible que el simulador de suscripción de PC. Hay calentamiento previo, un sistema mide lo "limpio" que eres sobre la pista y ello, sumado a tu categoría de piloto, hace de filtro en las diferentes carreras y eventos disponibles. El título cuenta con cerca de 150 vehículos y una nueva selección de circuitos en los que se echará en falta la variedad climática y el ciclo día/noche. Como extra, añade soporte en PS4 Pro y la posibilidad de conducir en VR en pruebas muy específicas. El tiempo hace mella. Los días que corren condicionan también la competición, y es aquí cuando *Gran Turismo*, a la espera de la séptima entrega numerada, deja de ser el que conocíamos para tornarse en lo que hoy le piden ser. Sacarte el carnet y la adoración por tu garaje forman ya parte del pasado: *GT Sport* es adrenalina, números y pura competición. ■



#1

CULTURA DEL VIDEOJUEGO, DESARROLLO, GENTE Y TECNOLOGÍA











NO SIN MI GORRA

Sobre cómo Nintendo le da un cambio radical a la cara más famosa de los videojuegos

Por Nathan Brown



Juego *Super Mario Odyssey*
Desarrollador/ Editor
Nintendo (EPD)
Formato Switch
Lanzamiento 27 de octubre

Hay mucho de *The Breath Of The Wild* en *Super Mario Odyssey*. A veces, es una copia idéntica: salta a un lago y sumérgete, por ejemplo, y Mario toma prestada la rueda de estamina de Link para usarla como medidor de aire. A menudo, está en el paisaje, con forma de una recompensa tentadora que asoma en el horizonte, lo suficientemente lejos y desenfocado como para que sea necesario acercarse a investigar. También está en la estructura. En vez de estrellas, ahora Mario recoge lunas para avanzar, y mientras que algunas de ellas las encuentras tras un tramo de plataformas o al derrotar a un jefe, muchas se consiguen a través de una simple experimentación con el entorno. Un salto bomba en un bulto sospechoso en una azotea, por ejemplo, puede esconder una luna, de la misma manera que dejar una manzana en la bandeja de ofrendas de una estatua puede valerte una semilla kolog. El punto de comparación más cercano entre los dos debuts de las caras más famosas de Nintendo es, sin embargo, espiritual. *Super Mario Odyssey*, igual que *Breath Of The Wild*, nace del deseo de romper sus propias reglas, de burlarse de las convenciones de su propia herencia. Al igual que *Breath Of The Wild*, parece excepcional.

Odyssey supone el regreso a los valores sandbox de *Super Mario 64* y *Sunshine*, pero sandbox es un término demasiado occidental para la filosofía de diseño de Nintendo. Implica un niño pequeño lleno de barro improvisando un juego que le otorga grandes resultados. En vez de eso, los juegos 3D de Mario están construidos bajo el concepto de *hakoniwa*: un jardín japonés en miniatura, construido en un recipiente pequeño, con arbolitos y arbustos diminutos de escala proporcional a figuras en miniatura o elementos paisajísticos. Observa el jardín desde una perspectiva distinta y descubrirás algo nuevo. *Breath Of The Wild* era una gran extensión de terreno al aire libre que pedía a gritos ser explorado hasta su último rincón. *Super Mario Odyssey*, como un hakoniwa, es denso y complejo, construido meticulosamente por manos extremadamente hábiles.

"En *Breath Of The Wild* hay una gran cantidad de terreno al aire libre", nos explica el productor **Yoshiaki Koizumi**. "Hay mucho énfasis en ver una localización a lo lejos y hacerte pensar cómo puedes llegar hasta allí. Pero en *Super Mario Odyssey* el espacio es más compacto. Las metas y las distintas acciones que usas se centran en cosas que tienes delante y en cómo interactuarán".

La influencia del *hakoniwa* se hace más evidente en el Reino Arbolado, un bosque verde bañado por el sol que resulta ser un invernadero, un jardín en miniatura del que todas las flores han sido robadas por Bowser (en esta ocasión, el antagonista ha secuestrado a Peach para casarse con ella, y cada reino tiene que verse afectado de una manera u otra por sus planes de boda). Si miras hacia el horizonte verás una gran cordillera, pero también los bordes de la pared transparente que no te permite seguir avanzando. A primera vista, el reino puede parecer pequeño, con una gran valla a un lado y setos alrededor de su perímetro, bordeando el abismo. Aun así, si sigues una línea de monedas que llevan a un seto, a una ruta que asumes que te llevará a una muerte segura, llegarás a una zona completamente nueva. Lanza una semilla a una de las macetas cercanas y aparecerá una planta trepadora que te lleva de nuevo al nivel superior; escoge la correcta y aparecerás al otro lado del muro. Usa unos prismáticos que hay cerca y te catapul- ▶

"LAS METAS Y LAS DISTINTAS ACCIONES QUE USAS SE CENTRAN EN COSAS QUE TIENES DELANTE, Y EN CÓMO INTERACTUARÁN"



tarás hacia el cielo usando la vista panorámica para encontrar nuevas rutas u objetivos; desde cuantos más ángulos distintos lo mires, más secretos descubrirás en este jardín en miniatura.

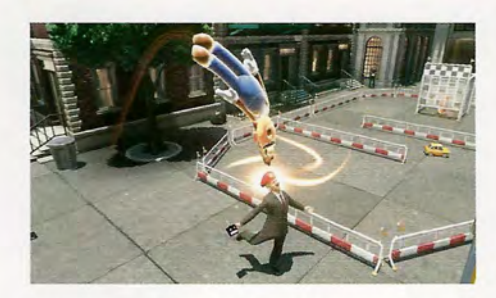
Nada de esto es particularmente nuevo. *Super Mario 64* y *Sunshine* fueron construidos siguiendo la misma línea, cambiando sutilmente la capa del nivel para cada nuevo objetivo. Pero para *Odyssey*, Nintendo ha roto las reglas de forma dramática y fundamental. Aunque el diseño de estos espacios pueda parecerte familiar, si intentas atravesarlos utilizando los movimientos tradicionales de Mario -correr, saltar, salto bomba- no llegarás muy lejos.

"**Los juegos de Mario empiezan** su fase de desarrollo no solo con una idea, sino con muchas", explica Koizumi. "Tienes ideas de proyectos previos que no pudiste incorporar al producto final, y quizá también un par de nuevas ideas. Unas vez que las has juntado todas, empiezas a tener una visión global de cómo lucirá el juego. Cuando ya tienes suficientes buenas ideas, puedes empezar a perfilarlas, probarlas, y ver cuáles no funcionan porque no encajan con el juego o no son lo suficientemente divertidas. No pasará mucho tiempo hasta que tengas un concepto de juego que se está empezando a definir por sí mismo".

La gorra de Mario siempre ha jugado un papel importante, incluso aunque fuera diseñada por pura necesidad, ya que los programadores de Nintendo no lograron hacer que su cabello se moviera de forma realista al saltar en *Donkey Kong*. Junto a su bigote, su barrigón y su mono, es uno de los rasgos que definen a una de las siluetas más famosas de los videojuegos. ¿Recuerdas la sorpresa de ver cómo te la robaban, o se la llevaba el viento en *Mario 64*, y su cabeza quedaba al descubierto? La intención era degradar a Mario, robarle su esencia y el poder (recibía más daño sin la gorra y no podía usar sus habilidades especiales). Perderla en Mario *Sunshine* lo dejaba expuesto a los elementos, haciéndole perder vida gradualmente. En *Super Mario Odyssey*, nuestro héroe se quita la gorra por voluntad propia, y la lanza constantemente; al hacerlo, alcanza una fuerza inconmensurable.

Ahora, la gorra de Mario es un personaje en sí mismo. Con solo pulsar un botón o mover ▶





PRINCIPAL Los Koopas de fuego y los hermanos Martillo no andan, sino que se mueven dando adorables saltitos. **DERECHA** Mario dinosaurio: lo más sorprendente del E3 2017. **ARRIBA** Nadie se peleará por conseguir el ramo de la novia.

HACIA ARRIBA

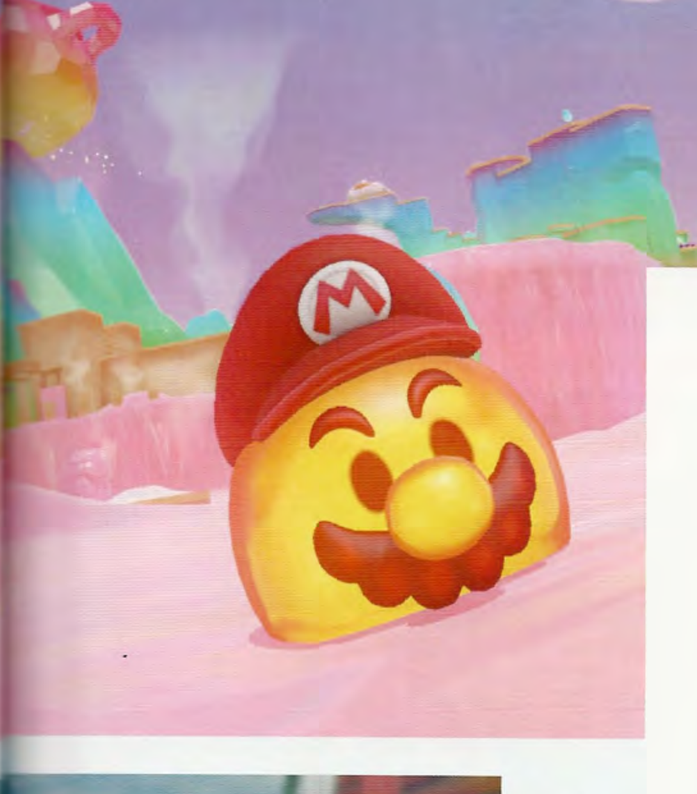
El precio de las acciones de Nintendo subió poco después del E3, con los inversores animados por el éxito de *Switch*, *Zelda* y la buena acogida de *Odyssey*.

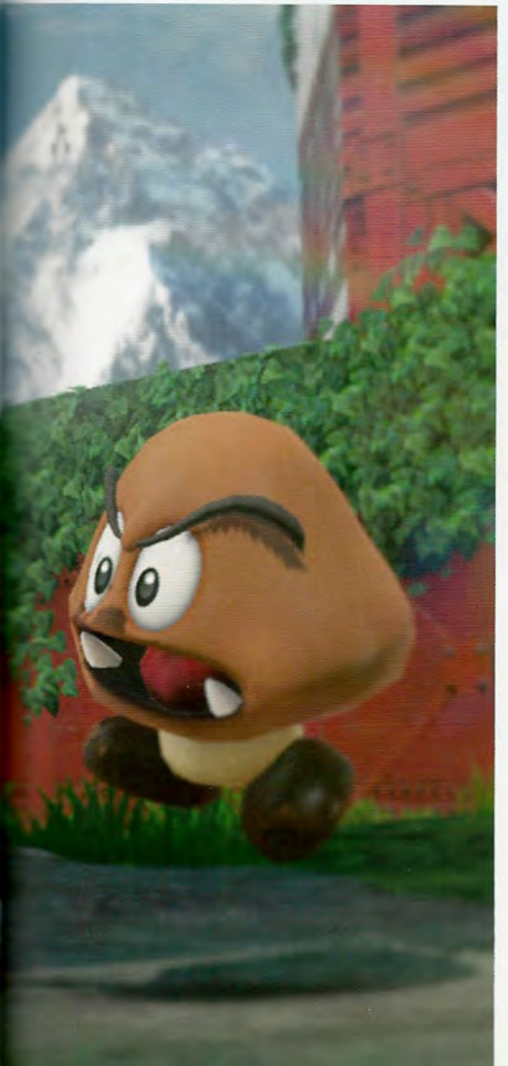
Como resultado, las acciones del productor Yoshiaki Koizumi dentro de Nintendo también deben de haber subido: fue también quien dirigió el proyecto de hardware que acabó siendo Switch. ¿Cómo se siente con el éxito de la consola? "En parte me lo esperaba, pero también me ha sorprendido. Siempre tengo cierto nivel de confianza en mi trabajo, e imagino muchos escenarios diferentes. ¡El que ha acabado sucediendo era el mejor que yo imaginaba!". Koizumi piensa que la adaptabilidad de *Switch* ha sido la clave para su éxito, pero también influyó uno de los principales pilares del diseño de la consola: "Queríamos que la gente tuviera más tiempo para jugar a videojuegos".





ARRIBA Reino Arena tiene secciones en 2D al estilo 8 bits; la música también cambia de formato. DERECHA Otra prueba de que la mecánica de captura trastoca las tradiciones de la saga. Conviértete en burbuja de lava y este lago venenoso no supondrá ningún problema para Mario. ABAJO Captura a un Goomba y al saltar sobre otros podrás formar una torre.





el Joy-Con, Mario podrá lanzar a Cappy hacia delante; la gorra regresará inmediatamente, pero también puede convertirse en una plataforma improvisada, o moverse por el escenario golpeando a enemigos y recogiendo monedas. Lánzasela a una planta Piraña del Reino Arbolado e intentará tragarse a Cappy; de esta forma, no podrá escupir bolas venenosas mientras tenga la boca llena. Tírasela a uno de esos problemáticos y evasivos Caco Gazapo y lo aturdirás durante unos segundos, y así, de esta forma, será más fácil acabar con él.

El auténtico motivo de ser de Cappy, sin embargo, es activar la mecánica de captura, que es donde realmente Nintendo ha roto el gastado libro de reglas de Mario. Lánzala a un enemigo o a un elemento del escenario y Mario lo poseerá, adornándolo temporalmente con gorra y bigote. De repente, se convierte en un Goomba, un Koopa, o un Bill el Bala; es una rana o un T-Rex; una baliza, un árbol de navidad, un tanque... Cada uno de ellos, con sus propios movimientos o habilidad. Las botas de un Goomba no resbalan sobre el hielo, por ejemplo, y Bill el Bala puede sobrevolar grandes huecos. Las balizas son elásticas y te permiten lanzarte a largas distancias; Mario aterrizará corriendo, con los brazos extendidos como si fueran las alas de un avión, para enfatizar el aumento de velocidad.

Los resultados son dobles. Te desafía a pensar en cómo superar un nivel, y da libertad creativa a los equipos de diseño de Nintendo, que llevaban 30 años limitados a los saltos de Mario. Se han introducido nuevos enemigos y se han recuperado algunos antiguos, específicamente por las oportunidades que ofrecen al capturarlos. En el Reino de las Arenas, por ejemplo, los Moe-Eyes (una variación de las estatuas de *Super Mario Land*) que pueden ver plataformas ocultas cuando se ponen sus gafas de sol. En el Reino Arbolado, los Uproot crecen hasta el cielo para alcanzar plataformas elevadas.

Los Uproot son criaturas adorables que llevan una maceta en la cabeza que debes romper antes de poder capturarlos. "Una de las reglas que pusimos", explica el director del juego Kenta Motokura, "es que no se pueden capturar enemigos que lleven sombrero. ¿Nadie lleva dos sombreros, no?". Motokura admite que la mecánica de captura tiene sus ▶

propios desafíos ("esperamos que nadie rompa la secuencia de juego", comenta) y mientras jugamos podemos observar pequeños detalles ideados para mantener al jugador en jaque. Los Bill el Bala, por ejemplo, explotan al cabo de un tiempo para evitar que puedas pasarte un nivel volando de punta a punta. Aunque Cappy puede recoger monedas durante el vuelo, no puede recoger lunas. Mario tiene que llegar hasta allí para acabar el trabajo. Son limitaciones sutiles pero vitales para asegurar que el nuevo poder de Mario sea innovador sin ser un rompejuegos.

Todo eso combina en un juego que, igual que *Breath Of The Wild*, cabalga al ritmo de la curiosidad y el descubrimiento. *Odyssey* también es un juego sobre buscar algo que llame tu atención e intentar descubrir cómo llegar hasta ese punto. Aquí, sin embargo, lo más seguro es que la solución incluya lanzar tu gorra a cualquier cosa, y lo que suceda a continuación sea algo que nunca antes hayas hecho en un juego de Mario. Es como su compañero de Switch, totalmente emocionante.

Es el deseo de Nintendo de romper los moldes de Mario más allá de sus poderes expandidos. Para empezar, esta es la primera vez que lo hemos visto fuera del Reino Champiñón, hombro con hombro con hombres de negocios trajeados, merodeando alrededor de dinosaurios, volando de un lugar a otro montado en una nave con sombrero de copa. *Odyssey* también ha cambiado el sistema de vidas, ya que, al morir, regresar al último punto de control te costará diez monedas. Sin necesidad de vidas extras, las monedas también han sido reformuladas, pues ahora realmente importan. Hay dos tipos de monedas: las doradas, que en teoría son infinitas, y las exclusivas para cada mundo, de las cuales hay 100 repartidas en cada uno. Ambas se usan para comprar recuerdos y objetos para decorar la nave de Mario, la *Odyssey*, y conseguir nuevos trajes.

Así es, trajes. Si pensabas que ver a Mario convertido en dinosaurio, Cheep Cheep o Gumba era una locura, espera a verlo vestido con un traje de raya diplomática y fedora, casco de construcción y mono, o traje de submarinismo con snórkel. De primeras, puede parecer un sacrilegio, pero después es divertido. Antes de que te des cuenta, estarás escudriñando cada nivel, ignorando cualquier cosa que no sea una moneda para así comprarte un nuevo traje. "Mario es una IP muy potente", explica Motokura. "No importa a dónde vaya o lo que lleve puesto, pues sigue siendo Mario". Y así lo demuestra.

Esto, podrías pensar, habría sido complicado para Nintendo hace unos años. Pero el relativo fracaso de Wii U y 3DS parece haber hecho pensar a la directiva que ya tocaba darle un soplo de aire fresco. Con ello ha venido una especie de cambio de guardia. Mientras que Eiji Aonuma sigue siendo la figura insigne de la saga *Zelda*, *Breath Of The Wild* fue creado bajo la dirección de Hidemaro Fujibashi. Somos muchos los que todavía asociamos los juegos de Mario con Shigeru Miyamoto; *Odyssey* está

"LAS GENERACIONES CAMBIAN. CUANDO ESTÁS TRABAJANDO EN JUEGOS COMO ESTOS, NO PUEDES CONTAR CON LOS MISMOS VETERANOS DE SIEMPRE"

siendo producido por Koizumi, con Motokura como director. Fujibayashi pasó la mayor parte de su carrera en Capcom, trabajando en juegos de *Zelda*; Motokura empezó su andadura en Nintendo como artista en *Super Mario Galaxy*. Es complicado no dibujar una línea directa entre la promoción de (relativa) exuberancia juvenil y los juegos que han creado.

"Las generaciones cambian", comenta Koizumi, "y cuando estás trabajando en juegos como estos no puedes contar con los mismos veteranos de siempre. Cada vez que trabajas en un nuevo juego, con una nueva generación, pensarán en algo que les resulta cercano y lo incorporarán de alguna manera al título. Esto hace que cambie cómo se siente el juego". Tiene razón a medias, ya que los juegos de Mario siempre son maravillosos. *Odyssey*, sin embargo, va más allá. La última vez que Nintendo reformuló completamente cómo debía ser un Mario, acabó resultando en uno de los mejores juegos jamás creados. *Odyssey* promete ser el mayor cambio de esta querida saga desde *Super Mario 64*. ■







IZQUIERDA No todo es capturar: puede que Odissey rompa las reglas, pero todavía se puede saltar sobre los enemigos. ARRIBA Los secuaces de Bowser se encargan de planificar la boda. ABAJO Las líneas eléctricas son una forma rápida de desplazarse por Reino Metro.





ARRIBA Por fin tenemos la oportunidad de hacer el juego de palabras Mario/Mariachi que llevábamos años queriendo usar. IZQUIERDA Cappy, en su forma original de sombrero de copa. Odyssey, la nave de Mario, tiene la misma forma.





HYPE

HACIENDO HISTORIA

Cómo un equipo de futuristas retrocedió en el tiempo para hacer el *Call Of Duty* más fascinante de los últimos años

Por Nathan Brown

Esta vez, como reza el dicho, es personal. Es el final de nuestra entrevista, y Glen Schofield, director de estudio en Sledgehammer, nos ha pedido que esperemos mientras recoge algo de su oficina. Reaparece con un marco de fotos: en el interior hay las medallas que su abuelo recibió por su servicio en la Segunda Guerra Mundial. Hay condecoraciones para cada uno de los escenarios en los que sirvió; hay estrellas de bronce y plata, y un corazón púrpura. En el centro hay una fotografía de un comandante colgándole una en su uniforme. Está tomada desde lejos, y de lado —un ángulo inusual, nos dice Schofield, pero no para este comandante, que insistió en que le dispararan desde su mejor lado—.

Este es el microcosmos de *Call Of Duty: WWII*. Schofield y su compañero director de estudio Michael Condrey se hicieron famosos como futuristas: desde los horrores extraterrestres de *Dead Space* a los exoesqueletos de *Call Of Duty: Advanced Warfare*, ambos han pasado la última década diseñando universos futuristas desde cero. Ahora, están regresando al pasado, al conflicto en el que se forjó la reputación de *Call Of Duty*. Es un proceso que los ha transformado de futuristas a historiadores; un trabajo que ha implicado dos años de meticulosa investigación de uno de los conflictos más sangrientos de la historia. Pero también hay una conexión emocional, una conexión personal y familiar —algo que no solo siente Schofield, sino también la mayoría del staff del estudio y muchos de los jugadores potenciales—.

Eso conlleva, lógicamente, un sentido del deber: hacer no solo un videojuego de éxito, sino también mostrar el respeto y la reverencia que requieren el conflicto tratado y las personas que fueron afectadas por él. Una exigencia aún mayor de lo habitual para hacerlo bien. No es exactamente el tipo de cosa que Schofield y Condrey tuvieron que pensar cuando ideaban formas geniales de disparar a los extraterrestres en *Dead Space*, o cuando inventaron tipos especiales de granadas para usar en *Advanced Warfare*.

"En los juegos que hemos hecho anteriormente, el desafío era hacer que los jugadores se implicaran emocionalmente en cosas que no eran reales", dice Condrey. Los conflictos, los personajes, la tecnología —tenías que trabajar muy duro para conseguir que la gente los hiciera suyos y creyera en ellos, porque eran inventados—. Para este juego, dada la abundancia de realidad que tenemos ante nosotros, el lienzo es tan rico que se trata de asegurarnos de poder ofrecer un espectáculo que también sea respetuoso y auténtico. Es casi el problema opuesto".

También ha requerido la solución opuesta. Durante la realización de *Advanced Warfare*, Schofield y Sledgehammer buscaron futuristas profesionales para ayudarles a entender cómo sería la tecnología dentro de 50 años. Aquí, se han contratado los servicios de Marty Morgan, un historiador de la Segunda Guerra Mundial, que ha entrevistado a más de 2.000 veteranos y civiles que vivieron el conflicto, y actualmente pasa seis meses al año ofreciendo recorridos históricos por la Europa continental. Fue el guía de *Sledgehammer* mientras Schofield y Condrey seguían los pasos de los soldados cuya historia pretenden contar a través del prisma de *Call Of Duty*. Realmente, salieron a buscar detalles; por ejemplo, para sentir la sensación y el peso del armamento de la Segunda Guerra Mundial, el modo de conducir un vehículo semirremolque, o simplemente para tomar fotos en escenarios reales, ya que la fotogrametría es una técnica clave en el desarrollo del juego. Sin embargo, había algo más que eso. "Fuimos allí no solo porque queríamos ir y explorarlo todo", dice Schofield, "sino porque queríamos tener una idea de cómo se siente uno en Normandía o en Aquisgrán a menos diez grados con la nieve cayendo".

"Hay una teoría de cómo funciona el cerebro", añade Condrey. "Estás diseñado para la coincidencia de patrones; estás diseñado para construir un modelo en torno a cosas que te resultan familiares. El mejor ejemplo es si fueras a pintar un lago. Vas a pintarlo de azul,

¿verdad? Eso es generalmente incorrecto —la mayoría de los lagos no son azules—. Si miras el agua de un lago a través de un pequeño agujero te darás cuenta de que quizás sea azul-verde, o gris, o verde-gris". Al visitar, a su vez, todas las localizaciones que aparecerían en *Call Of Duty: WWII*, Condrey y Sledgehammer se estaban dando a sí mismos esa visión a través del agujero. Condrey recuerda haber estado en el bosque de Hürtgen en la nieve, cuando tanto él como Schofield descubrieron que el suelo bajo sus pies no era blanco puro: estaba salpicado de agujas de pino. "Puede parecer una tontería, pero esto es un ejemplo de esa 'vista desde el agujero' de lo que debía ser cuando, en 1944, terriblemente poco preparados y en ropas de invierno de lona, estos soldados se mantenían en línea. Estas trincheras están a tres metros de la carretera. Se estaban defendiendo contra un convoy de 16 kilómetros de tanques alemanes. Nunca conseguirás esos detalles leyendo un libro".

Y aunque hayan pasado más de 70 años del conflicto, la huella de la Segunda Guerra Mundial persiste en estos lugares. Schofield encontró un rollo de alambre de púas colgando de un árbol; hileras de cables de comunicación todavía estaban en su lugar; un gigantesco tanque King Tiger permanece hasta el día de hoy en medio de un campo de batalla, demasiado pesado para ser retirado. Días antes de que la pareja llegara a Hürtgen, el cuerpo de un soldado americano fue encontrado a tres metros bajo tierra. Se calcula que hay unos 200 más enterrados allí. Schofield recuerda sentirse pequeño ante los monumentos belgas a los soldados aliados; al final de una visita a un campo de concentración, Condrey afirma haber estado tan abrumado por la ira que quería pegar a alguien. La pareja fue a Europa en un viaje de investigación. Volvieron con algo muy diferente: entender que contar una historia ambientada en la Segunda Guerra Mundial es mucho más que reproducir con precisión algunas de las famosas batallas del conflicto. "No pensábamos que el lugar sería tan denso de historia como lo era", dice Schofield. Solo tenían que mirar a través de un pequeño agujero.

El resultado es un juego que sin duda contiene todas las señas de identidad de la minuciosa investigación de Sledgehammer. Ubicaciones, armas, vehículos y objetos son traídos a la vida de forma meticulosamente precisa a través de la fotogrametría y el modelado auténtico. Las fuerzas aliadas y enemigas se mueven con realismo en la batalla gracias a

Juego *Call Of Duty: WWII*
Desarrollador Sledgehammer Games
Distribuidor Activision
Formato PC, PS4, Xbox One
Fecha de lanzamiento 3 de noviembre

Casi todos los miembros del equipo de desarrollo tienen un vínculo personal con el conflicto. Sledgehammer tiene previsto rendir homenaje a los familiares de los empleados que lucharon en la guerra en los créditos finales de la campaña.



"EL LIENZO ES TAN RICO QUE SE TRATA DE ASEGURARNOS DE PODER OFRECER UN ESPECTÁCULO QUE TAMBIÉN SEA RESPETUOSO"



El historiador de la II GM Marty Morgan desempeñó un papel vital para avanzar en la búsqueda de la autenticidad.

HERIDAS DE GUERRA

Parte de la razón por la que el historiador Marty Morgan es tan riguroso en los detalles al asesorar a los equipos de Sledgehammer es que cuando realiza visitas guiadas dedica gran parte de su tiempo a corregir malentendidos populares. En el primer lugar de la lista de falsos mitos viene la escena de apertura de *Salvar al Soldado Ryan*, que muestra el punto más bajo de la marea durante los desembarcos del Día D en una larga batalla de la playa de Omaha —en realidad, apenas duró una hora—. "*Salvar al Soldado Ryan* ha dejado la impresión permanente de que la batalla de Omaha Beach fue una larga matanza de principio a fin; que las tropas estadounidenses estuvieron en posiciones expuestas durante horas y horas siendo asesinadas por fuego enemigo".

Puede que la Segunda Guerra Mundial solo ofrezca un repertorio limitado de armas y vehículos, pero encontrar nuevas formas de utilizarlos plantea un duro desafío. Schofield recuerda haber analizado detenidamente datos técnicos en busca de puntos débiles desconocidos en las bandas de rodadura de los tanques.

la aportación de Morgan, el historiador con el que trabajaron, que se quedó hasta altas horas de la noche anterior a nuestra visita para escribir un informe explicando por qué una formación de bombarderos que se propuso simplemente no habría podido tener lugar en la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, *COD: WWII* también busca capturar el profundo respeto que Condrey y Schofield sintieron en su gira a través del frente occidental. Y pretende reflejar el intenso vínculo que se formó entre los soldados —no los supersoldados de nivel uno de los últimos *Call Of Duty*, sino jóvenes que nunca habían cogido un rifle y que, ante situaciones tan difíciles, lograron encontrar la determinación para seguir adelante—.

"PODÉIS IMAGINAROS EL INTENTO DE ENCONTRAR UN EQUILIBRIO QUE DÉ LA SENSACIÓN DE SER ESTRATÉGICO Y APROPIADO PARA EL PERIODO HISTÓRICO"

No es una tarea fácil para un juego cuya historia, a pesar de su intencionada complejidad emocional, debe encajar en el ritmo vertiginoso de una campaña de COD. Para satisfacer esa exigencia, Sledgehammer ha triplicado el tamaño de su equipo narrativo. Se han mejorado significativamente las sorprendentes técnicas de captura de movimiento que se utilizaron con Kevin Spacey en *Advanced Warfare*: ahora el proceso requiere escanear más puntos de contacto, capturar una gama más amplia de emociones, revisar a fondo los sistemas de sombreado de la piel y fusionarlo todo de forma más verosímil que antes. Ello también ha significado pasar mucho más tiempo en el estudio de captura, algo que Schofield cree que es clave para conseguir que los actores interpreten adecuadamente sus roles. "Los actores han estado trabajando juntos por más de un año", dice. "Estuvimos haciendo el casting durante seis meses, y sentí que lo hicimos bien. Un año después están actuando como un equipo. Se interrumpen entre sí, hay una emoción real —no es como si actuaran todo el tiempo—". La diferencia es tal que Sledgehammer tiene la intención de volver a partes del guion ya grabadas y hacer que el reparto las repita.

La trama se centra en Ronald 'Red' Daniels, interpretado por la estrella de *Transformers* Josh Duhamel, y su escuadrón. Comienza en los desembarcos del Día D y avanza a través del frente occidental. Dándole otro toque perso- ▶







nal, el protagonista principal recibe su apodo del padre de Schofield, que murió durante el desarrollo del juego; el abuelo de Schofield, condecorado con un corazón púrpura, fue quien le puso el apodo. Como dicta la tradición, los cambios de perspectiva nos permitirán ver ocasionalmente el conflicto a través de los ojos de otra facción, incluyendo una temporada bajo control de la líder femenina de la Resistencia Francesa. Tal vez sea una temática familiar, pero la intención de Sledgehammer es que los jugadores sientan el profundo vínculo entre Daniels y sus "hermanos de sangre", y encuentren el arco general de la narrativa más afectivo emocionalmente que el tradicional pim pam pum de una campaña de *COD*.

"TENGO LA SENSACIÓN DE QUE ESTO VA A SER GRANDE... PUEDE SER LO MÁS GRANDE AMBIENTADO EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL QUE NUNCA SE HAYA HECHO"

A ese respecto, donde este juego podría tener ventaja sobre sus predecesores es en un compromiso con la historia que va mucho más allá del reparto de personajes y las batallas en las que luchan. "Hay pequeñas cosas", dice Schofield. "Digamos que estás recorriendo una casa. Antiguamente hubiéramos puesto un cierto número de cuadros en la pared; tendríamos una mesa de cocina y platos. Bueno, no más. Ahora, en cambio, nos preguntaríamos: '¿Quién vivió aquí y por cuánto tiempo? ¿Por qué hay un solo plato y una barra de pan?'. Preguntamos por las historias, por todo. Todos en el equipo ahora saben: 'Será mejor que tenga una historia sobre lo que estoy trabajando. Tiene que encajar'. Entonces, todo el mundo empieza a dirigirse a sí mismo. Y eso nos permite, sabiendo que ya han profundizado tanto, saber que podemos profundizar aún más".

Esta narración ambiental también aparecerá en la opción multijugador, que además de revisitar campos de batalla incluidos en la campaña para un solo jugador, también se ampliará a diferentes frentes. Una parada en el viaje de investigación de Condrey y Schofield nos dio pistas sobre un mapa multijugador de este tipo, pero con los detalles más específicos del modo mantenidos en secreto para la convención de videojuegos E3 —y un representante de Activision con los ojos bien abiertos sentado en la sala de entrevistas— se nos ocultan los detalles. Sin embargo, sí conseguimos obtener información sobre nuestra mayor preocupación sobre el modo multijugador. Con cada año que pasa, nuestros reflejos se vuelven más lentos, y el multijugador de *Call Of Duty* parece ir más rápido. Dada la reciente caída en las cifras de ventas, asumimos que no estamos solos al sentir que el multijugador de COD ya no está hecho para nosotros. ¿El regreso a los valores originales de la serie y el armamento más pesado y lento de la Segunda Guerra Mundial significan que Sledgehammer ralentizará el ritmo del modo multijugador?

"Es la experiencia de acción rápida a la que estáis acostumbrados, cruda y visceral", dice Condrey, volviendo a recurrir brevemente a los materiales de marketing mientras estudia lo que realmente quiere decir. "Pero ciertamente, la aceleración y los golpes que introdujimos en Advanced Warfare y que habéis visto en otros juegos... la tecnología del futuro y los exoesqueletos no son adecuados para este juego. Podéis imaginaros el intento de encontrar un equilibrio que dé la sensación de ser estratégico y apropiado para el periodo histórico, pero manteniendo a la vez la diversión del multijugador. Se juega más a nivel de suelo, es más estratégico, y creo que encontraréis que no es tan rápido".

También dará la sensación de ser mucho más manejable que los juegos recientes de *Call Of Duty,* cuyos repertorios de movimientos ampliados requerían diseños de mapas expansivos, y por tanto frecuentemente se hacía imposible cubrir todos los ángulos de ataque posibles. "La sensación de poder identificar tus caminos y amenazas es tan diferente cuando estás a nivel de suelo", dice Condrey. "Pasamos mucho tiempo en el diseño del mapa, y hay muchas reglas fundamentales sobre las líneas de visión y los combates. Pero es todo un cambio cuando uno ya no tiene que preocuparse por una amenaza invisible desde el cielo: "El regreso a un combate en tierra, más accesible, y a un escenario tan icónico, en teoría debería significar que el *Call Of Duty* de este año tiene un atractivo más amplio que los vuelos futuristas de fantasía que hemos visto en los últimos años". Sin embargo, también revela una tensión que se sitúa en el meollo de la creación de un nuevo juego en una serie tan popular. Existe una base grande y apasionada de jugadores que dedican cientos de horas al juego cada año, y a los que un desarrollador debe atender de forma natural. Sin embargo, a pesar de su reciente caída en ventas, *COD* sigue siendo una de las sagas de videojuegos más vendidas en el planeta, y también hay una audiencia más amplia a la que enfrentarse. ¿Cómo se hace un juego de *Call Of Duty* para la gente a quien le

Echamos un vistazo a la versión del juego de la batalla del bosque de Hürtgen. Mientras está siendo guionizado, se ve soberbio.





Los fundadores y directores de estudio de Sledgehammer, Glen Schofield (arriba) y Michael Condrey.

FUERZAS ALIADAS

La empresa ha pasado de tener un equipo de desarrollo de más de 200 personas en *Advanced Warfare* a uno de más de 300, y ese crecimiento ha hecho que el estudio se expanda a un segundo piso, con un profundo trabajo de remodelación en marcha. Se trata de un gran reto para Schofield y Condrey, que fundaron Sledgehammer con la creencia de que un estudio debería sentirse como una familia. "En el punto en que creces más allá de los 150 empleados, cambian las cosas", dice Condrey. "El grupo inicial con el que comenzamos hace ocho años se conocía íntimamente y eso facilitaba nuestro proceso de desarrollo. Ahora, con 300 personas, se trata de asegurarse de que los valores y las ideas fluyen".





gusta *Call Of Duty* tal como es, y a la vez interesar a todos los demás?

"Es un desafío divertido e interesante", dice Condrey. "¿Cómo innovar sin perder audiencia? ¿Cómo puedes satisfacer las necesidades del núcleo de fans de la serie, pero a la vez comprender que hay tipos como nosotros, que llevan 20 años jugando a videojuegos? ¿O que tienen 20 años y acaban de llegar? Encuentro eso realmente fascinante en el estudio, porque tenemos desarrolladores que tienen cuarenta y tantos, que han sido gamers empedernidos durante 25 años, y luego tenemos a los millenials, que vienen con una nueva perspectiva, tanto en las interacciones sociales como en lo que buscan en los videojuegos".

Schofield interrumpe. "Hay una respuesta fácil, y es una palabra: calidad. Si haces un juego de calidad, puedes conseguir gente de todas las edades, porque hablarán de él. Habiendo ganado el galardón al Juego de Acción del Año [en los Premios DICE, por Dead Space, desarrollado cuando Condrey y

Schofield descubrió que los comandantes de tanques modificaban sus vehículos -fortificando el costado o la parte delantera- para adaptarlos a sus tácticas preferidas.

"UN AÑO DESPUÉS ESTÁN ACTUANDO COMO UN EQUIPO. SE INTERRUMPEN ENTRE SÍ, HAY UNA EMOCIÓN REAL"



"TODOS EN EL EQUIPO AHORA SABEN: 'SERÁ MEJOR QUE TENGA UNA HISTORIA SOBRE LO QUE ESTOY TRABAJANDO. TIENE QUE ENCAJAR'"

El arte conceptual muestra un principio rector para *COD*: el estilo visual de la Segunda Guerra Mundial, que busca reconocer que la belleza existe en los rincones más oscuros.

LECCIÓN DE HISTORIA

COD: WWII se ha escapado de las fuertes críticas que recibió el anuncio de *Infinite Warfare* el año pasado, pero Sledgehammer ha recibido ataques ridículos por parte de aquellos que afirman que el regreso de *COD* a la Segunda Guerra Mundial solo fue sancionado después de que Activision viera el éxito de EA con *Battlefield 1*. Schofield y Condrey lo ven más bien como parte de un cambio cultural más amplio, señalando como evidencia películas como *Corazones de Acero, Hasta el último hombre* y la reciente *Dunkerque* de Christopher Nolan. Después de todo, lo mismo ocurrió durante la producción de *Advanced Warfare* con películas como *Elysium, Al filo del mañana* y *Oblivion*. Para salir de dudas, el equipo comenzó a trabajar en *COD WWII* hace dos años y medio. "Cada vez que sacamos un videojuego nuevo siempre tenemos que aguantar lo mismo: 'Oh, copiaste esto y lo otro'", dice Schofield. "Es ridículo".

Arte conceptual de Marigny, donde las fuerzas alemanas tuvieron su último bastión después de la Batalla de St-Lô. Hoy en día es un cementerio para más de 11.000 soldados alemanes caídos.

Schofield estaban en Visceral Games, y *Modern Warfare 3,* que Sledgehammer codesarrolló] sabemos dónde están los límites, y nos esforzamos por superarlos. Esa es la respuesta más fácil, y lo más difícil de hacer".

También es fundamental. No solo para Activision, que en sus recientes informes financieros admitió que las ventas de *Infinite Warfare*, de 2016, habían sido decepcionantes. Ni tampoco para Sledgehammer, que lógicamente quiere que su arduo trabajo se vea recompensado. Para Morgan, el historiador cuyo trabajo en este juego ha sido tan minucioso e insistente que bromea sobre la existencia de una diana en algún lugar del estudio con su foto encima, *Call Of Duty: World War II* tiene un papel mucho más vital que desempeñar.

"Me preocupa que [la Segunda Guerra Mundial] esté siendo empujada al terreno de la superficialidad", dice. "La memoria viva de este conflicto se está desvaneciendo muy rápidamente. La semana pasada murieron tres veteranos a los que había entrevistado, y eso sucede cada semana". Rememora una visita histórica reciente por Alemania con una familia cuyo padre estaba muy interesado en la Segunda Guerra Mundial. El último día, en el viaje de regreso de Berlín al aeropuerto, el hijo de 16 años le preguntó a Morgan acerca del muro sobre el que había estado hablando tanto. En el momento en que llegamos al aeropuerto pensé: "Vaya, acabo de explicar la Guerra Fría en un viaje en taxi". Esto hizo cambiar mi forma de entender el conflicto y se convirtió en un aviso para mí mismo: habrá cada vez más jóvenes que, sin tener la culpa, simplemente no están familiarizados con el tema. Mi abuelo luchó en la guerra. Tenía un tío abuelo que estaba en Pearl Harbor. Estuve en contacto con la guerra y los veteranos durante la mayor parte de mi vida.

"Y ahora estamos trayendo el tema a una gran audiencia de gente que no tiene memoria viva de la guerra. No pueden recordar a un abuelo anciano que luchó en ella. No hay contexto más allá de lo que podrían aprender sobre la materia, y la educación pública en los Estados Unidos abdica de su responsabilidad con este tema. He escrito dos libros, nadie los ha leído. Vivimos en un mundo donde la gente lee cada vez menos. ¿Qué va a reemplazarlo? Proyectos como este, que contienen temas fuertemente emocionales y también educativos".

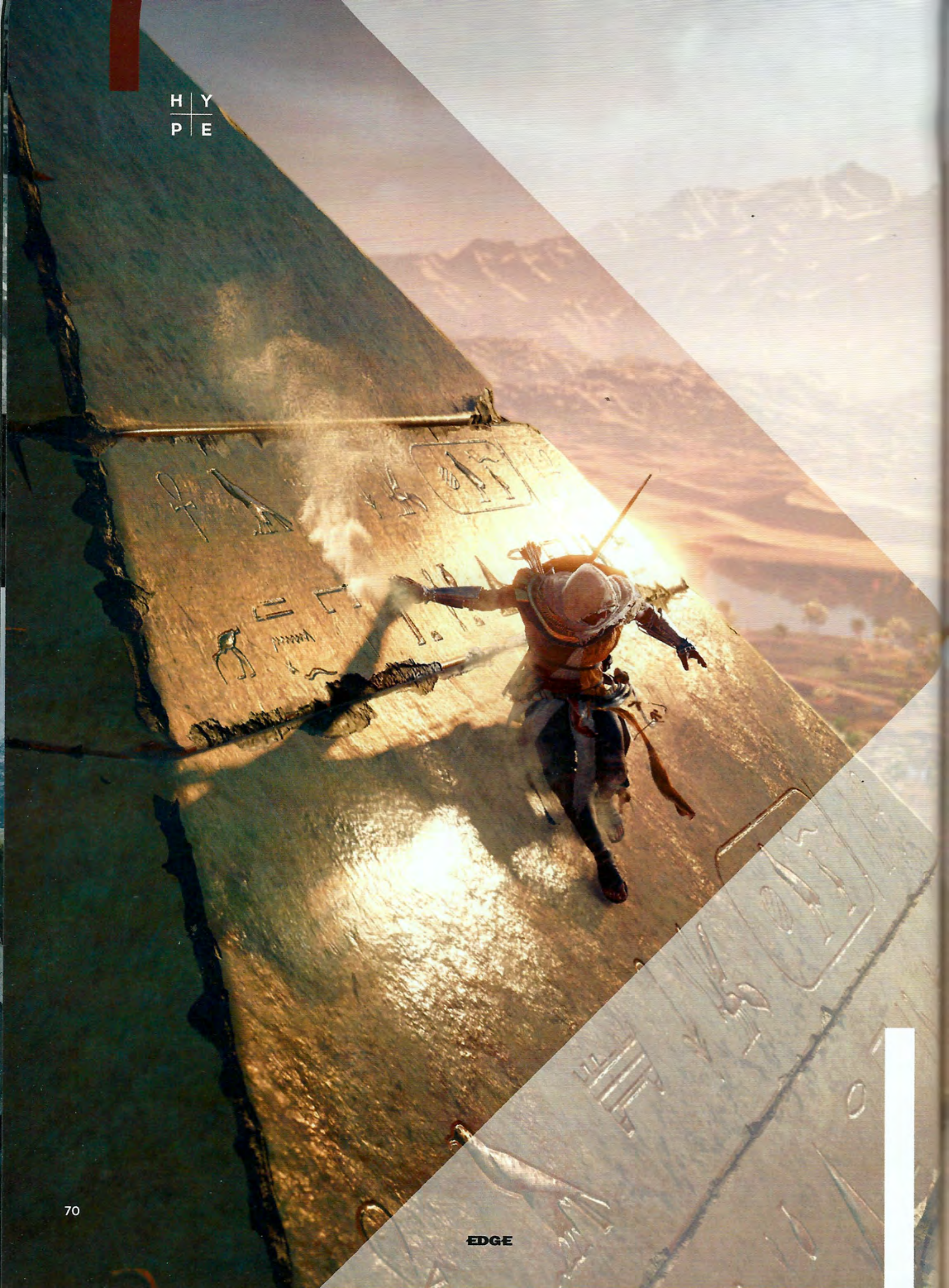
Es fácil —y a menudo tentador— ser cínico sobre un nuevo *Call Of Duty*. Activision y los estudios que lo desarrollan serán cuestionados hagan lo que hagan. Si tratan de innovar en la fórmula trasladando la acción al futuro, experimentando con movimientos y conjuntos de armas, se les acusa de abandonar los valores de la serie; si vuelven al pasado, se les considera vacíos de ideas. Sin embargo, terminamos nuestra visita a Sledgehammer con poco con lo que ser cínicos. Cuando un hombre como Morgan, que ha dedicado toda su carrera a un tema que ahora se está literalmente muriendo, describe este juego como el mejor libro de texto de historia que se ha hecho nunca —para ser justos, solo habíamos preguntado si era el más caro— no puedes evitar darle la razón.

"No estoy diciendo eso porque me haya convertido en un friki de los videojuegos de Sledgehammer que va haciendo publicidad por ahí", admite. "Lo digo porque una cosa que ya sabemos definitivamente es que esto va a ser algo grande. *Hermanos de Sangre* se lanzó en 2001; *Salvar al Soldado Ryan* hace 20 años. No existían las redes sociales en ese entonces, y ahora sí. Tengo la sensación de que esto va a ser grande. Puede ser lo más grande ambientado en la Segunda Guerra Mundial que nunca se haya hecho". ■





Fotos del viaje de investigación de Condrey y Schofield, que ha inspirado cada parte del juego —incluso el modo Zombies—. "Hay material realmente auténtico ahí", insiste Schofield. "Hay una historia de fondo que se basa en hechos reales". Condrey, de forma enigmática, dice que el modo será "exclusivo de nuestra seña de identidad de Dead Space".



ARENAS DEL TIEMPO

Después de un año en la sombra, la serie más importante de Ubisoft reaparece para mostrarnos su lado salvaje

Por Jen Simpkins

Juego Assassin's Creed Origins / **Desarrollador/distribuidor** Ubisoft [Montreal] / **Formato** PC, PS4, Xbox One / **Fecha de lanzamiento** 27 de octubre

Un año es mucho tiempo en el mundo de los videojuegos —pero no, al parecer, en el marketing de videojuegos—. Todo empezó de forma muy prometedora: el anuncio de Ubisoft de que durante 2016 no habría ningún nuevo lanzamiento en la saga de *Assassin's Creed* fue audaz y, después de años de estancamiento creativo, probablemente también la decisión correcta. Se renunció voluntariamente a millones de unidades vendidas, ya que la editora dijo que había que "dar marcha atrás y reexaminar" la gastada fórmula de su apuesta más segura. *Unity* dejó un mal sabor de boca en 2014; un año más tarde, *Syndicate* nos empachó, una demasiado familiar historia de asesinatos en el Londres victoriano que solo destaca por la novedad de su localización y sus espléndidos hermanos protagonistas. A pesar de eso, nos perdimos la serie el año pasado, y fuimos a la demo en el E3 de este año emocionados por ver qué había cambiado. Aparentemente, no mucho. El mundo es realmente grande ahora, dijeron. Hay más objetivos. Pusimos algunas plumas en un dron de *Watch Dogs 2* y ahora tienes a Senu, un águila táctica totalmente controlable. Es lo mismo que los viejos fans de *Assassin's* conocen y que, o bien aman, o ignoran alegremente, solo que... mejor, más o menos.

No del todo. La verdad es que, a pesar de lo que la palabrería semiautomática del marketing y las demos restringidas puedan sugerir, Ubisoft realmente lo ha hecho: *Assassin's Creed* es diferente. Ahí es donde ha ido a parar todo ese tiempo extra de desarrollo; no simplemente para hacer una mejor versión de lo que se hizo antes, sino para hacer algo nuevo. Y aunque una nueva estructura RPG, un sistema de combate reconstruido y un mundo de inteligencia artificial mucho más salvaje de lo que esperábamos nos tiene —sospechamos, Ubisoft— un poco preocupados por cuál es exactamente la definición del juego de *Assassin's* ahora, no podemos evitar sentir que, en todo caso, eso es un buen problema que tener.

Es un viaje que el equipo de Ubisoft Montreal emprendió hace cuatro años, justo después de terminar su desarrollo en *Assassin's Creed IV: Black Flag*. "Sabíamos que, en el ámbito de la mecánica, de los fundamentos, había cosas que necesitaban ser reescritas", nos cuenta **Julien Laferrière**, productor de Origins y veterano de la serie, durante nuestra visita al estudio de Montreal. El director **Ashraf Ismail** asiente: "Necesitábamos este tiempo, cuatro años, para lanzar un juego de este nivel. Sentíamos que, desde el punto de vista de la intención y desde el tecnológico, estábamos en el momento de hacer este tipo de juego. En *Black Flag*, Ismail y su equipo central habían profundizado en la estrategia y progresión del combate naval de *Assassin's Creed III*. El éxito resultante les inspiró a asumir un mayor riesgo con los fundamentos de *Origins*. "Lo que vimos fue que el elemento de RPG [en *Black Flag*] funcionaba realmente bien", dice Ismail. "Era algo subversivo y oculto, pero era un elemento de RPG".

Y así, con su nueva estructura de misiones y sus nuevos sistemas de niveles, *Origins* es un RPG, abandonando casi por completo la tradicional acción sigilosa de la serie. No solo se sitúa en una ciudad única y escalable, sino por toda la vasta extensión del Egipto Ptolemaico —aunque, por ▶

¿CÓMO ES BAYEK?

supuesto, aún dentro de la misteriosa máquina de realidad virtual de Abstergo Industries, el Animus—. El protagonista Bayek sube de nivel: las muertes y la exploración le hacen ganar XP, con puntos de daño dorados apareciendo sobre las cabezas. El saqueo de cadáveres ya no se limita a generar monedas y bombas de humo, sino también armas, equipos de diversos usos y rarezas. Más importante aún: el sistema está finalmente diseñado para permitirte simultanear misiones en lugar de forzarte a abandonar una misión y fallar para comenzar otra.

Todavía hay una línea narrativa principal, que cuenta cómo las acciones de Bayek conducen a la formación de la Hermandad, pero también hay misiones paralelas —se nos dice que cientos de ellas— que pueden jugarse a la vez. Dada la inclinación de la serie por el diseño flojo y frustrante en misiones fuera del recorrido principal, nuestra reacción instintiva es una especie de pavor. Pero esto, nos aseguran, es un *Assassin's* distinto, con misiones y objetivos replanteados. Dicho de esta manera: no hay más misiones de seguimiento. "Hay algunas personas a quienes no les podía importar menos el sigilo", dice Ismail. "Había frustración

A MEDIDA QUE LA MISIÓN AVANZA, COMENZAMOS A APRECIAR LA MAYOR LIBERTAD DE ACERCAMIENTO QUE SE NOS OFRECE

cuando tenías una misión que te exigía jugar sigilosamente e incluso te desincronizaría [la terminología de Animus para 'fallar'] si no lo hacías. No queremos hacer misiones así nunca más. Queremos que sea mucho más abierto".

Después de escuchar todo eso, tenemos grandes esperanzas al probar nuestra última demo, listos para ser liberados en el antiguo Egipto. Una cosa es una ciudad completamente escalable: un país entero es otra muy distinta. "Al desarrollar *Black Flag*, queríamos diseñar un mundo de naturaleza salvaje", dice Ismail. "Había ciudades, pero en realidad se trataba de la grandiosa naturaleza del mundo. Queríamos seguir haciendo esto con Egipto. Queríamos ir a un lugar que, sí, tuviera aldeas, cuevas y ciudades, pero también asegurarnos de que había un gran elemento natural en él".

Siguiendo la vieja costumbre, fuimos directamente al punto más alto que pudimos ver —una pirámide, naturalmente—, seguros en la suposición de que un ángulo privilegiado que nos revele el mapa nos esperará en la cima. Pero después de llegar a la brillante y dorada piedra de remate, no somos recompensados con un claro en la niebla que deje ver un mar de iconos de misión, sino con un puñado de signos de interrogación. Se presentan ahora como oportunidades; como sugerencias, más que como objetivos didácticos.

"Solo con este pequeño cambio se despierta la curiosidad natural de la gente", dice Laferrière. "Incluso la forma en que se construye el terreno, usando dunas, montañas o colinas, crea obstáculos naturales que hacen que uno quiera subir a la cima de esa colina para ver lo que hay al otro lado. Y esto se adapta muy bien a la variedad de biomas que tenemos". Las diferencias en el terreno se extienden a lo largo del horizonte: la zona pantanosa verde se encuentra hacia el sur, mientras que pueblos y montañas de un color púrpura sobrenatural se extienden hacia el oeste, más allá de nuestro desierto dorado. Es un inmenso patio de recreo bañado en oro, y la vida continúa por todo el país, incluso cuando Bayek no está cerca para interactuar con él. "La inteligencia artificial es diferente en la forma en que poblamos el mundo", dice Ismail. "Cada NPC tiene una meta. Granjeros, sacerdotes, animales, cocodrilos, hipopótamos... todos tienen un ciclo de vida, un plan y una meta".

Desafortunadamente, se nos niega la oportunidad de poner eso a prueba, y en su lugar nos hacen ir a una misión secundaria, lo que resulta dolorosamente familiar al principio. Un robo nos pone en la pista de las notas de un geógrafo griego, un proceso que en su mayor parte implica utilizar a Senu para identificar los objetivos desde el aire —Visión de Águila, de hecho— y luego hacer trotar a nuestro camello entre indicadores y hablar con varios NPCs para averiguar exactamente lo que sucedió. Sin embargo, a medida que la misión avanza, comenzamos a apreciar la mayor libertad de acercamiento que se nos ofrece. Gracias a un diseño cuidadoso y a que *Origins* introduce un árbol de habilidades no lineal, hay muchas maneras de llegar a nuestra cantera.

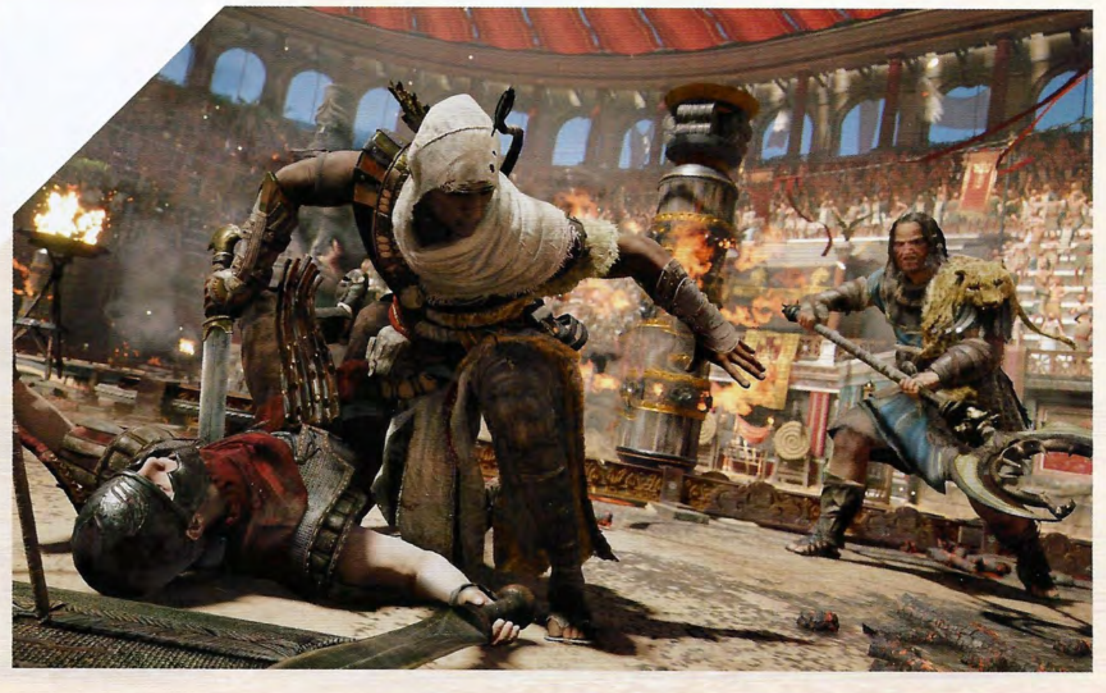
Este nuevo menú de habilidades está dividido en tres ramas interconectadas: Guerrero, Cazador y Vidente. Los pun- ▶



ENCIMA El río Nilo es la arteria vital de Egipto, usado por la agricultura, el comercio, la religión y, oportunamente, para los asesinatos sigilosos.

IZQUIERDA El minimapa ha desaparecido: una brújula al estilo Bethesda y los poderes de reconocimiento de Senu te ayudan a mantenerte orientado en el mundo.
DEBAJO Los combates en la arena de gladiadores te enfrentan a tres oleadas de enemigos y un cabecilla. Mientras que el elemento estratégico brilla, el combate en sí nos ofrece una sensación torpe.





tos de habilidad obtenidos de tablillas de piedra escondidas en las abundantes tumbas de Egipto pueden ser utilizados en los tres ámbitos. Las recompensas del Guerrero hacen que Bayek sea más hábil en el combate cuerpo a cuerpo, mientras que las habilidades del Cazador soportan más bien un estilo de juego de explorador con arco. Vidente es la rama más nebulosa. Ismail lo describe como un "estilo de manipulación" que ayuda a los jugadores a lograr objetivos de manera más indirecta, utilizando herramientas como bombas y pantallas de humo, permitiendo a Bayek contener la respiración bajo el agua por más tiempo o alterar la hora del día.

Como es de esperar, puedes gastar puntos donde quieras, adaptando las habilidades de Bayek a tu estilo de juego. Esto, a su vez, ha influido en el enfoque del equipo de desarrollo sobre diseño de la misión. "Las misiones deben ser lo suficientemente abiertas como para poder utilizar la estrategia que se desee y hacer que sea válida", dice Ismail. Pronto vemos su idea. Un montón de paja que nos es familiar nos llama la atención debajo de Bayek; nos zambullimos en ella, y pudimos abrirnos camino con fuerza bruta a través de una cueva estrecha. El nuevo estilo de juego de espadas de *Origins*, al estilo de FromSoftware, es más atractivo que la acción de aporrear botones de los títulos anteriores. Pero a lo largo de la parte superior del barranco hay senderos abandonados para los arqueros, manojos de flechas olvidados que ofrecen oportunidades para disparos de cabeza silenciosos y distantes. Los arbustos que hay por toda la cueva, al mismo tiempo, nos mantienen a cubierto para una retirada sigilosa. Al final, nos movemos por el terreno usando una mezcla de los tres modos, alcanzamos a nuestro rehén y lo liberamos. Es una mejora, sin duda, pero preferiríamos estar en otro lado. Ser enviados aquí, con semejante promesa aparentemente aguardándonos a lo largo y ancho del mundo, parece un desperdicio.

Las cosas cambian dramáticamente en la parte final de la misión. El cabecilla de los bandidos es nuestro objetivo, y nos dicen que debería estar montando a caballo en algún lugar cerca de la Pirámide de Khufu. El indicador, sin embargo, nos dice que no . Se nos aconseja probar nuestra habilidad de amanecer y anochecer para acelerar el tiempo y con suerte acercarlo un poco más. El indicador termina aún más lejos. Es un momento divertido, y a juzgar por las reacciones del equipo, claramente esto no era parte del plan para nuestra demo. Parece que el jinete tiene uno propio. Es la primera sorpresa del día.

El segundo bandido no está muy lejos, y así es cómo empezamos la lucha con el líder de la banda. El hecho de estar montados en un camello no nos impide alcanzar y usar las armas con las que nos hemos familiarizado a nivel de suelo. Ya hemos estado batallando con el nuevo estilo de combate de *Origins* antes, en el E3, y por lo tanto estamos un poco familiarizados con el uso que hace el juego de un sistema más lento de asesinatos mano a mano. Por segunda vez no nos convence, sobre todo cuando, más tarde, nos metemos en una arena de gladiadores y nos peleamos tanto con la cámara y la torpe imprecisión de nuestros movimientos como lo hacemos con nuestros agresores. Fuera en el mundo, por lo menos, la forma en que podemos alternar fácilmente entre distintos tipos de combate significa que, incluso si los movimientos en el sistema cuerpo a cuerpo no están del todo suavizados, al menos tendremos los medios para evitar excedernos.

Esta facilidad de transición entre varios sistemas se remonta, una vez más, a *Black Flag*. "Incluso si estaba bien realizado visualmente y sentías que estabas en un combate naval, estaba realmente construido a partir del comportamiento, la mecánica, las estrategias y los patrones", dice Ismail. La idea es que los tipos de combate y movimiento fluyan de forma suave e imperceptible de uno al otro con un esquema de control que continúe siendo consistente, ya sea luchando en la arena, zambulléndote en el Nilo, trepando por la Esfinge —o disparando desde un camello—.

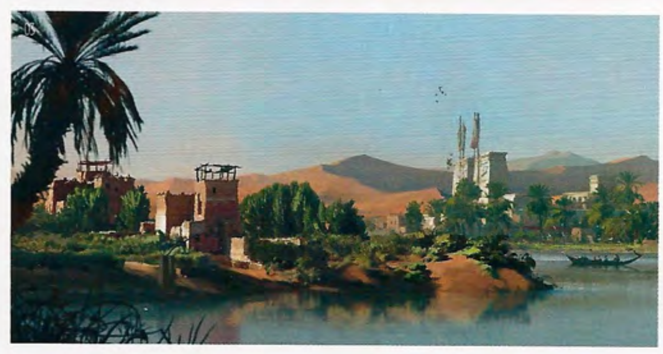
Efectivamente, sabemos de forma instintiva cómo tirar de nuestro arco mientras cabalgamos y disparamos al líder de los bandidos. Girar para mantenerlo en nuestro punto de mira es algo intuitivo también, ayudados por un toque de auto aim, y cuando es el momento de desenfundar una espada todo sucede como debería. Estos sistemas están funcionando, si no en perfecta armonía, al menos bien nivelados: una carpintería invisible.

Esto deja muy claro que todo un sistema y filosofía de hace diez años ha sido replanteado desde cero. "Los primeros prototipos que hicimos estaban en Unity 3D", dice Ismail. "Teníamos un sistema de combate con pelotas y cubos corriendo por ahí. Hicimos todo lo que teníamos que hacer para intentar conseguir el modo de juego que queríamos, para marcar nuestras metas lo antes posible, porque sabíamos que necesitábamos mucho tiempo para alcanzarlas. Esto era todo lo que hacíamos antes de que Unity saliera al mercado. Es una de las razones por las que queremos que la

REESCRIBIR LA HISTORIA

















01 El diseño final de Bayek fue el resultado de muchas iteraciones. Sin embargo, la personalización es destacada: diferentes atuendos alterarán su aspecto, y habrá una serie de trajes especiales para desbloquear.
02 Las armas en los anteriores juegos de *Assassin's Creed* han tendido hacia la sutileza: cuchillos ligeros y silenciosos y espadas de fantasía. Sin embargo, el conjunto de armas de *Origins* es más antiguo y brutal.
03 El Egipto de Ubisoft ha sido diseñado con un ojo pintor: se nos dice que las acuarelas de David Roberts, un pintor romántico escocés, fueron una inspiración particular.
04 El trabajo de campo fue necesario para recrear con precisión ciertos paisajes: el equipo tomó cientos de fotos de terreno rocoso en el Desierto de Nevada para tenerlas como referencia cuando diseñaron los paisajes arenosos de *Origins*.
05 Los artistas de Origins han podido mezclar elementos de fantasía y realidad para crear vistas más épicas.







gente pruebe el juego. Podemos gritar hasta la extenuación que la forma de luchar ahora es diferente, pero la gente necesitará tocarla y sentirla para llegar a esa conclusión".

Cada una de las numerosas armas que se encuentran en el mundo tendrá sus propios pros y contras estratégicos. Los ataques de un hacha pesada deben ser realizados lentamente para tumbar a los enemigos al suelo; una vez allí, los ataques de seguimiento infligirán un daño adicional; las varas infligen un daño bajo, pero son rápidas y versátiles y permiten encadenar ataques, con un multiplicador que recompensa el juego agresivo con un daño adicional. Las hojas ocultas son rápidas y mortíferas —una ventaja de movilidad nos ayuda a controlar el espacio— y son excelentes para tu medidor de adrenalina. Se puede disparar una entera con ambos botones de ataque para obtener una breve ventaja de combate. Hay dos tipos, dependiendo del arma que estés usando: un medidor azul que indica un ataque especial de un solo lanzamiento que debe ser utilizado con tiempo y cuidado, y otro amarillo para un modo Furia que aumenta brevemente la velocidad y potencia de Bayek. Si cambias a una hoja diferente, tu medidor se arrastra; puedes usar un arma que lo llene rápidamente, luego cambiar rápidamente a otra con el ataque especial que sea más apropiado para la situación. También hay arcos, incluyendo un arco francotirador de Predator de largo alcance que te permite apuntar hacia abajo, y el arco de tres flechas de disparo rápido de Guerrero que el equipo de desarrollo ha apodado cariñosamente "la escopeta".

Hay un nivel de matiz, flexibilidad y variedad que no se parece a nada que hayamos visto en *Assassin's Creed* hasta ahora. Ismail dirige este amplio conjunto de herramientas contra varios tipos de enemigos que ha creado, con un menú de depuración, en esta pequeña sección del mundo, y las capas de los últimos cuatro años de trabajo de su equipo siguen descubriéndose. Se nos muestra cómo derribar un escudo de Brute, cómo enfrentarnos a los movimientos defensivos y jabalinas del súper luchador avanzado y qué hacer con el Predator, que usa bombas de humo y sigilo para quitarle salud y resistencia a Bayek.

Hay mucho que asimilar y queda por ver hasta qué punto los fans acérrimos aceptarán una revisión general de un sistema que nunca se ha sentido como algo esencial para la serie. Sin embargo, dudamos de que se quejen demasiado del complejo mundo de *Origins*, impulsado por la inteligencia artificial —cuyas posibilidades







1. Si has desbloqueado la habilidad, puedes domar a los animales salvajes después de noquearlos con un dardo dormido: seguirán a Bayek y lucharán por él. 2. Las demos han sido escasas en edificios escalables, pero aparecerán Memphis y Alejandría (con su Gran Biblioteca). Montar a camello ofrece una sensación muy diferente a la de montar a caballo. 3. La estructura abierta del RPG y el combate basado en habilidades significa que puedes desafiar a enemigos que están en niveles mucho más altos y seguir teniendo posibilidades de victoria.

son fascinantes y que solo son insinuadas por nuestra demo controlada por desarrolladores en las orillas de un río egipcio—.

La aparición repentina de un cocodrilo saliendo del agua en mitad de una marcha enemiga provoca el caos. Serpentea por en medio de la pelea, haciendo que los soldados asustados se golpeen accidentalmente unos a otros. Intenta morder con furia a Bayek antes de ser retirado de la pelea por los desarrolladores como si fuera un cachorro travieso (si pudieras aniquilar a un cachorro travieso con un clic del ratón). De vuelta a la marcha, todo transcurre sin contratiempos hasta que un ejército de carros galopa hacia nosotros. Nuestra pequeña arena de combate es claramente visible en su ronda de vigilancia a esta hora del día.

"El universo del juego es bastante activo", dice Ismail, expresándolo de forma suave. No creamos elementos en el espacio de los jugadores, y no generamos acontecimientos a la vuelta de la esquina —Senu puede ver cosas desde cientos de metros de distancia—. Permitimos que el mundo tenga vida propia. Puedes ir a un campamento donde ves cadáveres por todas partes y animales muertos. Vale, hace una hora hubo una gran pelea aquí. Aceptamos el hecho de que puedes saquear y marcharte, o aparecer en medio de una pelea. Es uno de los elementos más cautivadores de *Origins*, y es indicativo de a dónde ha ido a parar todo ese tiempo de desarrollo —aunque esto hace que la demo sea mucho más complicada que los juegos anteriores de la serie, más predecibles—. No es de extrañar que la presentación del E3 nos dejara fríos: todas las cosas buenas no aparecían. "Bueno, aceptamos que no tratamos de poner esas cosas en la demo, pero, ¿y si sucede algo interesante, como puede ser carros y jinetes que pasan mientras intentamos mostrarte un Predator? ¿Por qué no? Deja que eso suceda".

Es cierto que Ismail no siempre se ha mostrado así de relajado acerca de los momentos de magia no guionizados de *Origins*. Cuenta lo aterrorizado que estaba al ver al jefe creativo de Ubisoft, **Serge Hascoët**, jugando cuando de repente la inteligencia artificial decidió interrumpir su plan de ocultar y asesinar a un objetivo dormido. "De golpe, vemos a estos tipos irrumpiendo en la base y empezando a atacar, y suena una corneta. Vemos al capitán huyendo de una de las cámaras y empieza a meterse en la pelea. Y al principio mi reacción fue: 'Oh Dios, no. No'". Una facción de rebeldes decidió rescatar a algunos de sus prisioneros de guerra. El capitán Al terminó la pelea, Ismail rezaba para poder volver a la cama. No lo hizo: en lugar de eso, escaló una torre para empezar a vigilar, con la IA ahora en modo de exploración, demasiado irritado para dormir. Hascoët —aparentemente, un fanático del asesinato sigiloso— en vez de eso sacó su arco. "Lo mató, dejó su mano, nos mira y dice: 'Increíble'. Simplemente, estaba disfrutando del momento".

Dejemos que las cosas sucedan, entonces. Pero todavía hay nerviosismo entre el equipo de *Assassin's* —cosa no sorprendente, tal vez, dado el tiempo que llevan muchos de ellos trabajando en la serie, y la medida en que su nuevo juego contradice muchas de las viejas convenciones—. Laferrière, que ha estado trabajando en la serie desde *Assassin's Creed II*, recuerda que el cambio en género, estilo y combate significaba que el equipo estaba "bastante ansioso —bueno, una mezcla de ansioso y entusiasmado— justo antes del E3".

Parece que hasta ahora se ha dado prioridad a trocear la dispersión de *Origins* en piezas fácilmente digeribles y "demo-friendly". Se han desactivado características vitales para la presentación del juego, dando la impresión de un *Assassin's Creed* que, a pesar del tiempo extra dedicado a su desarrollo, no ha cambiado demasiado. "Lo que no has experimentado", dice Ismail, "es el hecho de que finalmente, al tener todas estas misiones en marcha, al tener lo que llamamos la 'metainteligencia artificial' —la forma en que la IA vive en el mundo, su persistencia—, las cosas pueden cruzarse, pueden impactar las unas con las otras".

Se podría decir lo mismo del trabajo de Ubisoft. Es una distribuidora que no teme innovar, arriesgarse, sabiendo que las ideas que dan resultado pueden ser utilizadas en cualquier otra parte de su catálogo. Y así, dentro de un juego tan complejo —no solo complejo de hacer, sino también de explicar, comercializar; incluso, por momentos, de jugar—, hay pequeñas notas familiares. Una nivelación de RPG sacada de *The Division*; el dron calcado al de *Watch Dogs 2*; un toque del combate comedido de *For Honor*. Sin embargo, a pesar de todo lo que puede tomar prestado de sus predecesores, *Origins* tiene muchas ideas propias. Tal vez la mejor de ellas es utilizar un conjunto de sistemas intrincados, no dirigidos, en un mundo vasto, y simplemente dejarlos a su libre albedrío. Es la peor pesadilla de un departamento de marketing, seguro. Pero para un juego sobre el espíritu de descubrimiento y aventura, eso podría ser una señal positiva. Si va a valer la pena o no, es otra cosa: todo se revelará cuando el juego, así como sus elementos más intrigantes, sean por fin liberados en la naturaleza. ■

OBRAS COMPLETAS
JEFF KAPLAN

WORLD OF WARCRAFT
Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** PC **Estreno** 2004

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** PC **Estreno** 2[illegible]

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING
Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** PC **Estreno** 2008

TITAN
Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** Unannounced **Estreno** Cancelado

OVERWATCH
Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** PC, PS4, Xbox One **Estreno** 2016

El director de *Overwatch* habla de sus inicios fallidos y sus nuevos comienzos en uno de los estudios con más historia del mundo.

Por Chris Thursten

Fotografía **James Sheppard**



A principios de los 2000, Jeff Kaplan pasó una tercera parte de su vida en *EverQuest*. Jugó en el nivel más alto como oficial en uno de los gremios más prominentes de Norteamérica: el Legacy of Steel. Cuando no estaba en Norrath, enviaba novelas y cuentos cortos a editoriales, o jugueteaba con el editor de niveles de *Half-Life* WorldCraft. Un día, en *EverQuest*, un compañero oficial le preguntó si podía probar sus mapas. Más tarde, el mismo colega le invitó a comer en Irvine, California, en un estudio de desarrollo de juegos llamado Blizzard, del que Kaplan nunca había oído hablar, pues no jugaba a juegos de estrategia. El compañero del gremio era el diseñador de Blizzard Rob Pardo, mientras que el cofundador del estudio, Alan Adham, era también un miembro. Seis meses de varias comidas juntos acabaron siendo entrevistas de trabajo. Este estudio centrado en la estrategia en tiempo real quería desarrollar un MMOG, pero necesitaba la experiencia de un jugador de MMOGs para hacerlo realidad.

Los quince siguientes años de carrera de Kaplan en Blizzard le convirtieron en el líder del diseño de *World Of Warcraft*, el RPG masivo multijugador más exitoso del mundo. Tras eso, supervisó el diseño del cancelado MMOG *Titan*, para terminar encabezando el trabajo en el fenomenal (y tremendamente popular) *Overwatch*.

WORLD OF WARCRAFT

Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** PC **Estreno** 2004

Me uní en mayo de 2002, que es el periodo en el que estaban terminando *Warcraft III* y luego empezaron con la versión del E3 de *World of Warcraft*. Era algo grande. *WOW* iba a estar en la feria y necesitábamos una buena presentación. Me contrataron junto con otro diseñador llamado Pat Nagle para encargarnos de las misiones. Pat y yo empezamos desde cero en cómo debía funcionar una misión.

Decidimos empezar desde una parte creativa: ¿Cuáles son los tipos de misiones que queremos hacer en un juego, cuáles son esas historias, cómo podemos tener ese tipo de juego? Trabajamos con los programadores para que nos dieran las herramientas que nos permitieran crear contenido y luego nos dividimos (él comenzó con Elwynn y yo lo hice con Westfall). Nos dijimos: "De acuerdo, allá vamos, tú coges esta zona, y yo me encargo de esa". Elwynn fue nuestra primera prueba a nivel de equipo. Estábamos un poco sorprendidos porque, viniendo de *EverQuest*, irónicamente apenas hice misiones en ese juego. Nuestra idea era que te daríamos una misión, irías a cumplirla y descubrirías una nueva área de engendros, del estilo: "Aquí es donde está Hogger, y... ¡Oh, mira! Está todo lleno de gnolls. Creo que mataré gnolls durante un par de horas".

Pusimos al equipo en una partida de prueba y, al poco tiempo de que todo el mundo se pusiera a las armas las reacciones fueron: "¡Me he quedado sin misiones! ¿Se ha roto algo?". Alan, Pat y yo nos dimos cuenta de esto: "Joder, vamos a tener que convertir todo esto en misiones". Nos vimos obligados a, literal- ▶

mente, repensar todo el proyecto en aquel momento. Nuestras antiguas estimaciones sobre cuántas misiones pensamos que íbamos a hacer frente a cuántas misiones terminamos haciendo no tenían nada que ver.

Cuando pienso en el efecto que *WOW* tuvo en los MMOs... Creo, de hecho, que hay que ir más allá de eso. Primero, que los MMOs pueden ser para todo el mundo. Los MMOs no son solo para gente que está dispuesta a gastar un tercio de su vida en esta actividad. Por otra parte, y supongo que esto va de la mano, es que no va bien que un juego carezca totalmente de dirección para los jugadores que la buscan. Muchos jugadores solo necesitan algo, algún tipo de rumbo, o si no van a salir del juego.

En términos de *WOW* como un éxito esto va a sonar muy raro 11 o 12 años después, pero teníamos una inseguridad enorme con el juego. En cada entrevista que hacíamos, la pregunta (o alguna parecida) que siempre nos formulaban era: "Tíos, ¿qué os traéis entre manos desarrollando un MMO? Vosotros os dedicáis a la estrategia en tiempo real".

En ese período de tiempo, los dos títulos con los que los jugadores de MMO estaban más emocionados eran *EverQuest II* y *Star Wars Galaxies*. Todo el mundo creía que el segundo iba a gobernar el universo porque representaba las dos cosas con las que estaba más emocionado en la vida: *Star Wars* y MMOs. Recuerdo que el año que mostramos *World of Warcraft* en el E3 era totalmente jugable (podías corretear por ahí, ir al Monasterio Escarlata, todas esas cosas), y, en cambio, *Star Wars Galaxies*... solo mostraron una cinemática que además se llevó el premio a Lo Mejor del E3. Nuestra moral estaba por los suelos. Creo que el único que tenía confianza era Alan.

Fue alrededor de esa época cuando *EverQuest* anunció que habían superado los 400.000 suscriptores. Pensé que tendríamos suerte si conseguíamos la mitad de esa cifra, incluso una cuarta parte; y entonces Alan Adham se puso de pie y dijo: "Vamos a tener un millón de suscriptores, así de bueno creo que va a ser nuestro juego. Esto es lo mucho que creo en vosotros".

Recuerdo haber mirado a Alan. Lo tenía en la más alta admiración porque él fue mi primer jefe, era uno de mis mentores, me había contratado y además había fundado Blizzard. En ese momento, lo miré y pensé: "Vaya, está loco de atar".



La accesibilidad de *WOW*, una prioridad para el cofundador de Blizzard, Alan Adham, hizo que se convirtiera en el MMO más jugado durante una década.



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** PC **Estreno** 2007

No estoy seguro de cuánta gente sabe esto, pero publicamos *World of Warcraft* con 60 desarrolladores. 60 personas hicieron ese juego. Es algo de lo que a día de hoy estoy muy orgulloso, pero, después de lanzarlo perdimos a unos 20 empleados por lo complicado y exigente que fue todo el proceso de desarrollo.

Teníamos todo el éxito de *WOW*, pero no teníamos animadores. Todos habían dimitido. Hubo un parche en el que metimos cuatro dragones verdes y fue literalmente porque teníamos un modelo de dragón. Conseguir que cambiara de color era trivial, y no teníamos a nadie para trabajar en el juego en ese momento. El equipo estaba devastado y desmoralizado.

Estábamos sacando las cajas de las tiendas, así que ni siquiera se podía comprar el juego. Lo lanzamos y entonces nos dijimos: "¡Retirad las cajas! ¡No podemos darle soporte en los servidores!".

Habíamos contratado a gente nueva. Recuerdo que contratamos a este programador de un servidor cuyo nombre era Brian Gibson-Winge. Teníamos una reunión de equipo y recuerdo a todos diciéndonos: "¿Qué estamos haciendo? Nada de lo que hacemos es bueno". Brian, que era el tipo nuevo en la sala, se levanta en ese momento y dice: "A ver, chicos, sé que soy el nuevo y probablemente no debería hablar, pero, ¿qué os pasa? Hicisteis *World of Warcraft* y es el juego más impresionante del mundo". De repente, a medida que íbamos contratando a más gente como Brian, el equipo se revitalizó. Hubo un gran punto de inflexión desde *WOW* en su versión más primigenia a *The Burning Crusade*, y estuvo provocado por la influencia de todos esos nuevos miembros en el equipo que realmente inspiraron al resto. Eso y la primera Blizzcon fueron un gran impulso moral para nosotros.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** PC **Estreno** 2008

Desde *Wrath Of The Lich King*, el equipo ha hecho cosas increíbles (creo que *Legion* es la mejor expansión que han hecho nunca). Pero en ese momento había algo muy especial con *Lich King*. Cuando reflexionamos sobre *The Burning Crusade*, nos dimos cuenta de que probablemente teníamos una historia que era un tanto enrevesada para que la mayoría de la gente la entendiera. Seguramente haya cinco facciones de Elfos de Sangre. Como diseñador jefe del juego, hubo un punto en el que no llegaba a discernir cuáles eran Elfos de Sangre y cuáles no.

El otro aspecto incorrecto en *Burning Crusade* residió en que teníamos a Illidan, uno de los personajes más interesantes del juego, pero solo permitimos a los jugadores interactuar con él en el Templo Negro. Solo un porcentaje muy pequeño de nuestros jugadores llegó a pasarse ese contenido porque estaba hecho para ser tan hardcore que resultó muy inaccesible. La lección masiva que sacamos de *The Burning Crusade* en *Wrath Of The Lich King* fue que, si tienes a un personaje tan atractivo como Illidan o Arthas, ¡dáselo a la gente!

Deja que la gente interactúe con ellos. No pasa nada porque nada más entrar en *Wrath Of The Lich King*, sobre todo si te haces un caballero de la muerte, te topes con Arthas. Además, contamos con Alex Afrasiabi, probablemente el jugador más famoso de *EverQuest* de todos los tiempos. Lo contratamos durante la primera versión de *WOW*, pero tengo la sensación de que la curva de Alex estaba realmente empezando a alcanzar su máximo con *Wrath Of The Lich King*. Le pusimos al mando con todo el diseño de las misiones para esa expansión. Fue el que hizo posible la experiencia inicial con el caballero de la muerte, la que consideré en ese momento, y tal vez todavía a día de hoy, una de las mayores experiencias narrativas dentro de una misión en el juego.

TITAN

Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** Unannounced **Estreno** Cancelado

Me trasladé de *WOW* a *Titan* la semana en la que enviamos *Wrath Of The Lich King* a tiendas. Era noviembre de 2008. Lo recuerdo bien por la tradición que tenemos en Blizzard cada vez que enviamos un juego: hacemos un brindis con champán frente a la estatua del orco que está en el estudio. El brindis por *Wrath Of The Lich King* fue memorable por tres razones. En primer lugar, porque era por *Wrath Of The Lich King*, y estábamos muy orgullosos de ello. En segundo lugar, era mi cumpleaños. Y en tercer lugar, fue el día en el que Barack Obama fue elegido presidente por primera vez. De hecho, recuerdo estar bastante borracho cuando me enteré de la noticia y me pareció genial. Al poco de eso, me desmayé unas horas más tarde. Al día siguiente me trasladé a lo que ahora se llama Equipo 4 para trabajar en *Titan*.

Las cosas empezaron muy bien. Había un entusiasmo y una ambición con el proyecto que lo hacía muy atractivo para muchos de nosotros. El primer año que estuve en el proyecto, a partir de 2009, se resumió en un montón de lluvias de ideas, un montón de emocionantes falsos comienzos, y mucha exploración tecnológica. Fue en algún momento a finales de 2009 cuando me saltaron las alarmas. "Tengo la sensación de que no estamos haciendo el tipo de proyecto que toca". Y esto fue a más con el paso de los años.

La semana anterior al envío de *Diablo III* trasladaron a Ray [Gresko, director de producción] a *Titan* para que ayudara a salvar el proyecto, por lo que ni siquiera llegó a









Los Pandaren iban a ser la nueva raza de la Alianza en *The Burning Crusade*, pero por problemas internacionales se vieron forzados a hacer un cambio inesperado a los Draenei.

disfrutar del lanzamiento con su propio equipo. Nos llevaron a una reunión y nos dijeron: "Oye, eres el director de producción, y tú eres director del juego; necesitamos que salvéis este proyecto". Ray me sugirió salir a almorzar y entonces nos trajimos con nosotros a Matt Hawley, el productor principal. En esto que Ray se sienta frente a nosotros y nos dice: "Decidme lo que necesite saber sobre *Titan*". Matt me mira, yo miro a Ray, y les digo: "Bueno, pues que tenemos que cancelarlo".

Ray se sorprendió. Él respondió: "Bueno, me han traído a este proyecto para salvarlo. Tienes que respetar el hecho de que no pueda cancelarlo". Pasaron seis meses y durante ese tiempo reemplazamos a algunos de los líderes del equipo. Teníamos un nuevo director de tecnología, un tipo llamado Mike Elliott, porque la parte tecnológica en Titan era un desastre. No funcionaba nada, así que llevamos a Mike para que ayudara.

Estábamos en una reunión y se produjo el momento en que Ray exclamó: "¡Oh, Dios! Matt y tú teníais razón, necesitamos cancelarlo". A lo que Mike contesta: "¡Esperad! ¡Me habéis traído hasta aquí para salvar el proyecto! ¡No podemos cerrarlo!" Así que pasaron otros seis meses hasta que llegó nuevamente ese momento en el que dijimos: "Vale, es hora de ir a la dirección del estudio y decirles que esto no va a salir".

No creo que la mayoría de la gente se dé cuenta de esto, pero Blizzard ha cancelado más juegos de los que hemos hecho. Cuando estás haciendo un juego nuevo, en Blizzard hay más probabilidades de que tu juego se vaya a cancelar, que de que vaya a ver la luz del día. Algo que era único en Titan era tener un equipo que dijera abiertamente: "Esto no va a salir adelante". Es algo muy difícil de hacer. Básicamente, estás reconociendo: "Hemos fallado a la hora de hacer nuestro trabajo". Y no sabes lo que va a pasar. No sabes si te lo van a agradecer y te van a despedir. Eso, y que la mayoría de los proyectos continúan durante todo ese periodo de tiempo. Yo estuve en *Titan* unos seis años.

Para abril de 2013, sabíamos que íbamos a cerrar el proyecto, pero muy pocas personas estaban al tanto. Solo estaban al tanto de esto los cargos de dirección de Activision: Bobby [Kotick], Mike Morhaime, Frank Pearce, Ray Gresko, Rob Pardo, Mike Elliott y yo mismo. El resto del equipo no lo sabía. Estábamos tratando de trabajar en un plan de contingencia, porque ▶

teníamos un equipo de 140 personas. Queríamos tener cuidado en ese momento para no dejar devastada a mucha gente, y evitar que sintieran que habían malgastado su carrera.

El plan inicial era que presentáramos un nuevo concepto de juego y a finales de mayo informaríamos al equipo de que íbamos a cerrar Titan, pero al menos con este nuevo título en su lugar. Este plan, tal y como lo cuento ahora, suena muy ingenuo. Tendría que fingir que todavía estábamos con *Titan* día, noche y fines de semana, y luego irme a casa a preparar estas presentaciones para diferentes conceptos de juego. Estaba totalmente aterrado.

En su lugar, elaboramos un plan para informar al equipo de que estábamos cancelando el proyecto. Por suerte, en ese momento el estudio necesitaba bastante ayuda para otros proyectos, así que era el momento perfecto para dejar desocupados a un montón de desarrolladores. De los 60 desarrolladores restantes, la gran mayoría eran ingenieros y programadores.

Habíamos construido un nuevo motor para *Titan*, pero era un desastre, así que dijimos: "Haced lo que sea necesario para que este trabajo no sea desperdiciado". Entonces, a un grupo muy pequeño de nosotros, de unos diez, se nos asignó un periodo de seis semanas para preparar las charlas que vendieran el juego. Si llegábamos a algo atractivo, el equipo seguiría haciéndolo. Si no lo conseguíamos, el resto de los que quedábamos seríamos redistribuidos en otros proyectos. Estábamos en aquella etapa de luto extraño, pero de repente teníamos que ser lo más creativos que habíamos sido en nuestras vidas.

OVERWATCH

Desarrollador/distribuidora Blizzard **Plataforma** PC, PS4, Xbox One **Estreno** 2016

Al principio, pensamos que, como éramos el equipo de MMO, la primera idea en la que trabajaríamos sería un MMO que no estuviera basado en el universo de *Warcraft*, pero sí en uno de los otros universos de Blizzard. Tendréis un montón de preguntas sobre lo que podría ser eso, me imagino. La segunda idea en la que trabajamos era otro concepto de MMO que no estaba ni en un universo existente, ni en el universo de *Titan*: era un nuevo concepto de MMO, y fue complicadísimo de diseñar porque intentamos abarcar todo lo anterior. Como *Titan* había sido el MMO más ambicioso que he visto, estábamos haciendo estas otras











La narración más implicada de *Wrath Of The Lich King* para aventureros en solitario fue influyente en las expansiones siguientes, estableciendo una vez más un estándar que otros MMOGs intentarían igualar.

presentaciones de MMOs con una mano atada a la espalda, sabiendo que el tiempo que nos habían dado no era realista para hacer un juego de ese tipo. Muchos de nosotros teníamos experiencia en MMOs, por eso sabíamos exactamente lo que implicaba y que no había manera de que ese proyecto fuera a llegar a buen puerto.

Estábamos teniendo una discusión sobre clases (iba a ser un MMO basado en clases), y nuestro diseñador de clases, un tipo llamado Geoff Goodman, dijo: "Me gustaría que en lugar de tener seis o nueve clases, tuviéramos docenas. ¿Qué pasaría si nuestras clases tuvieran que hacer menos cosas y fueran más especializadas?". Lo que dijo me encendió la bombilla. Tras eso, volví a mi escritorio y me inspiré en lo que Geoff quería hacer, pero en realidad estaba pensando: "No creo que eso sea un MMO".

Estaba fascinado con el concepto de shooter. Lo que más trabajé en *Titan*, porque *Titan* tenía el tiroteo como modo de combate, fue su sistema de disparos PvP. Los dos tipos de juego que más me gustaban eran los MMO y los shooters. Y comencé a pensar en un juego de más amplio espectro usando ese concepto de Geoff Goodman de decenas de clases con habilidades.

Empecé a tirar de un montón de arte conceptual de personajes que hizo Arnold Tsang para *Titan*. Teníamos esta clase llamada "el saltador" (jumper) en *Titan*, que tenía las habilidades de Traslación, Regresión y Bomba de Pulsos, además de otras 30 habilidades; pero siempre tuve la impresión de que estas tres primeras (además de las Pistolas de Pulsos) eran la parte más atractiva. De repente, fue como: "Bueno, ¿y si el saltador solo tuviera estas habilidades? ¿Y si fuese una persona real en lugar de esta clase anónima y sin rostro?". El equipo estaba trabajando en aquella segunda idea para un MMO y Ray Gresko llegó y me miró por encima del hombro. Se lo enseñé a Ray y, al instante, dijo: "¡Oh, Dios mío! Esto es lo que deberíamos hacer".

Así que cogimos todo el material y se lo enseñamos a Chris Metzen, cuya cara se iluminó de inmediato. Especialmente, cuando empezó a pensar en cómo no crear al típico francotirador genérico, que acabó siendo el caso de Widowmaker, a la que vuelven contra su marido en ese intento de asesinato a sangre fría. Para é,l todo eso era mucho más convincente que clases genéricas sin más. Tuvo la misma

reacción que Ray, y Matt Hawley, nuestro productor, que en ese momento estaba escuchando la conversación, me dijo: "Tienes que presentarle esto al equipo mañana por la mañana".

Matt es el que forzó que el juego se llamara *Overwatch*. Estábamos llevando toda esta información al equipo y no teníamos ningún buen nombre para el proyecto. Matt dijo algo así como: "No hay nada menos inspirador que todos estos títulos provisionales que tienes. Debes encontrar un nombre definitivo para él". Y yo dije: "Quiero llamarlo *Overwatch* ". *Overwatch* era una corporación mundial en *Titan*, pero no tenía nada que ver con aquello, y, sin embargo, a todos nos encantó aquel nombre. Así que hubo una especie de renacimiento en el momento en que decidimos llamar a este nuevo proyecto *Overwatch*, hasta que lo anunciamos al equipo y casi de manera unánime todos dijeron: "Sí, queremos hacer este juego".

Al ser un desarrollador individual en el Equipo 4, cuando empezamos *Overwatch* fue como una nueva era. Fue maravilloso. El problema era que necesitábamos la aprobación de Blizzard y Activision para el concepto de juego. Era el año 2013 y acabábamos de fallar estrepitosamente en la creación del siguiente MMO de Blizzard. Se suponía que debía ser este nuevo proyecto. Entonces nos sentamos en la sala de juntas con los principales ejecutivos de Activision: Thomas Tippl, Dennis Durkin y Bobby Kotick. ¿Y qué les vendemos a ellos, que es la gente detrás de la más que exitosa saga de *Call Of Duty*? Pues llegamos y empezamos la reunión hablando de un shooter. Fueron muy amables y educados con nosotros, pero se podía palpar esa sensación de: "De todas las cosas que podríais hacer, ¿por qué hacéis esta, idiotas?".

Lo que nos salvó fue una imagen que había dibujado Arnold Tsang, una versión temprana del reparto de personajes. Estábamos vendiendo el juego y había muchas preguntas, y es en ese preciso momento cuando Bobby Kotick detiene la reunión y suelta: "Vuelve dos diapositivas atrás". Volvemos y es esa imagen de Arnold. La habitación se quedó en silencio y podías ver que Bobby había comenzado a entenderlo todo. Simplemente dijo: "Nunca he visto un arte como este, nunca he visto personajes como estos". Fue lo único positivo que se dijo en la reunión. Lo que nos compró fue que teníamos hasta marzo para montar una demo del núcleo del combate del juego.



ES ALGO MUY DIFÍCIL DE HACER. BÁSICAMENTE, ESTÁS DICIENDO: "HEMOS FALLADO A LA HORA DE HACER NUESTRO TRABAJO"

La demo que hicimos fue el Templo de Anubis, completamente montado e iluminado en nuestro motor, que ahora funcionaba de verdad, y teníamos a Reaper, Widowmaker, Pharah y Tracer. Y fue la cosa más divertida a la que hemos jugado jamás. A los chicos de Blizzard les encantó; los chicos de Activision vinieron y, seguramente porque son fans de los shooters, estaban saltando y gritando de alegría.

El siguiente paso tras esa demo fue la Blizzcon 2014, donde teníamos la intención de hacer el anuncio del juego. Ray Gresko fue el líder del equipo que nos inspiró y que creyó en nosotros más que nadie. Nos dijo: "Quiero que algún día seamos una de esas historias de Blizzard; el equipo que se cancela un año y anuncia un proyecto en Blizzcon al año siguiente". Ray tenía un plan increíble para llevarnos a esa Blizzcon.

Sabíamos que íbamos a enfrentarnos a un par de problemas. Uno era que teníamos que hacer pública la cancelación de *Titan*. Así que comencé a enfocar cómo podíamos anunciar el juego, y qué contenido debíamos tener para que la gente creyera en él y que no quedaran decepcionados con el concepto. Lo que me tenía preocupado eran en realidad tres cosas. Primera, que no estábamos haciendo un MMO. Segunda, que Blizzard estaba haciendo un shooter y no éramos una compañía especializada en este género. Y tercera, pensé que la gente creería que éramos un simple derivado de varios MOBA, o de juegos como *Team Fortress 2*.

Cada vez que tratábamos de vender el juego a alguien, se mostraba escéptico, pero cada vez que jugaban a la demo de combate era como: "Vaya, esto es increíble". Así que elaboré un plan de contenido que contenía tres mapas, porque quería demostrar que el juego realmente existía y que no se trataba de una demo vendehumos del E3.

El gran impulso era tener 12 héroes. La razón de ese número era que quería borrar las nueve clases de *Team Fortress*. Tenía la sensación de que, si teníamos nueve clases o menos durante nuestro anuncio, los jugadores compararían de forma natural nuestros personajes con las clases de *Team Fortress 2*. Que es gracioso, porque cuando se hizo el anuncio, los fans que leyeron en internet algo sobre el juego llegaron inmediatamente a esa conclusión. Lo que fue increíble es que los fans que asistieron al evento jugaron tanto a *Overwatch* que se convirtieron en nuestros mayores defensores. "Chavales, sé que hay una inspiración obvia en juegos como *Team Fortress*, pero estáis haciendo algo diferente. Esta es una experiencia muy diferente".

Para mí no hubo nada más gratificante que ese momento en Blizzcon 2014 en el que Chris anunció el juego e inmediatamente después ya estaba disponible en la planta principal del evento, con todo el mundo probándolo. Olvidé lo importante que era, no solo para mí personalmente, sino para todo mi equipo también. "Este es el motivo por el que hacemos esto, por esos chicos que están jugando a nuestro título ahora mismo".

El equipo está hoy en un momento impresionante. Creo que tuvimos un comienzo un tanto complicado a la hora de convertirnos en un equipo de servicio en directo, pero el equipo ya ha alcanzado su máximo rendimiento. Alimentan el juego en directo, alimentan a la comunidad, y realmente están listos para algunos de los próximos grandes desafíos que tenemos en mente. Siempre están inspirados, no por lo que esté sucediendo ahora, sino por lo que *Overwatch* podría llegar a ser algún día: hasta dónde podremos llevarlo. ■

UNA ENTREVISTA
CON...



La identidad de Naughty Dog: una tarde con Almudena Soria

Por Sergio Bustos



Acudimos como un día más de trabajo, pero no es un día cualquiera. No todas las semanas tienes la oportunidad de charlar con un miembro de un estudio de videojuegos, pero menos si se trata de uno tan reputado. Llegamos al lugar y esperamos cordialmente a que Almudena Soria, Lead Animator de Naughty Dog, nos ofrezca su tiempo. Ha terminado una sesión de fotografía en la que ha parecido no sentirse muy cómoda, pero enseguida nos dirige una sonrisa y rompemos el hielo hablando sobre su estancia de vacaciones en España. Le cuesta expresarse en castellano pese a sus raíces madrileñas, debido a toda una vida en el extranjero, pero su expresividad es innata. Tomamos asiento y, grabadora y libreta en mano, comenzamos a curiosear sobre la mayestática e imperecedera labor de animación del estudio californiano.

¿Cuáles fueron tus orígenes en la animación profesional de videojuegos? ¿Cómo llega alguien como Almudena Soria a Naughty Dog?
Siempre he tenido consolas, empezado por la Atari y pasando por la Dreamcast. Sin embargo, cuando era pequeña, mi familia compró un ordenador sin mucho disco duro y aprendí a liberar memoria para jugar a videojuegos y a copiar a memoria RAM. Aquel momento fue clave para saber cuánto me gustaba trastear con los videojuegos. Empecé en un colegio haciendo juegos educativos, básicamente como ilustradora, porque tenía experiencia en 3D. Los inicios en España fueron multidisciplinares: hacía texturas, modelado, entornos, personajes, props y un poco de animación. En Inglaterra ya me especialicé en animación y en algo de gestión de proyectos.

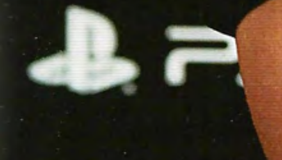
Sabemos que últimamente prima el Motion Capture y otras técnicas de animación directa, pero el trabajo a mano sigue siendo tu especialidad y quizá algo más puro, artístico y laborioso. ¿Qué ejemplos destacados nos pondrías de todo lo que has animado a mano hasta el momento?
Una de las escenas que quizás sea más conocidas es la de las jirafas de *The Last of Us*. Ellie era motion capture, pero la jirafa estaba hecha a mano. En otros videojuegos, como *G-Force* o *Piratas del Caribe*, el *gameplay* era todo animación a mano.

Nos hablas de la escena de las jirafas de *The Last of Us*, sin duda una de las más impactantes del juego por lo que transmite y el *timing* en el que llega. ¿Qué momentos favoritos tienes de los títulos en los que has participado?
Con *Uncharted: El Legado Perdido* quizá te podría hablar de más escenas, pero seguramente esa secuencia de las jirafas y todo lo que sigue resulta especial. El cambio actitud de Ellie... ya sabes.

¿Se juega diferente a un videojuego en el que has trabajado respecto a uno en el que no?
Sí. Cuando vuelves a un juego, al cabo de un tiempo ocurre más. Hace poco volví a *Uncharted 4* y terminas muy orgullosa por la fluidez, por las transiciones de *gameplay* a cinemática... Al principio, cuando empiezas a trabajar en el juego, te preguntas: "¿Cómo vamos a hacer esto?". Luego lo ves y dices: "¡Guau, lo hicimos!". En ocasiones juegas a otro título y te preguntas cómo han hecho tal detalle o tal momento. Esto puede ser un problema porque te vuelves muy crítica. Siempre intentas mejorar, pero también hay veces en las que querrías poder desconectar de esa parte más técnica.

Conocemos tu participación tanto en la saga *Uncharted* como en *The Last of Us*. ¿Qué diferencias notables hay en la animación de ambos debido a la distinción en el tono?
Uncharted es más rápido y también más light. Esa aventura y el toque de humor contrasta con *The Last of Us*, que requiere animaciones más lentas porque en el gameplay se piensa más y es más estratégico..

Has trabajado en proyectos muy distintos a los últimos de Naughty Dog. *Enslaved* sí podríamos decir que se parece algo más a *Uncharted*, pero por ejemplo *DMC*, como *hack and slash*, es radicalmente diferente. ¿Hasta qué punto influye el género del videojuego a la hora de animar?
Influye mucho. En el caso de *DMC*, en el que trabajé poco, las animaciones tienen que estar a la orden del diseño. Siempre tienen que estarlo para que ▸


EL LEGADO PERDIDO
NAUGHTY DOG
PS4
UNCHARTED





cumplan lo que el jugador requiere, pero en aquel caso hablamos de animaciones muy rápidas, con un feedback muy inmediato. Depende también de lo realista que sea el universo de cada juego. Tienes que adaptarte. Yo no tengo preferencias en cuanto a géneros: me gusta cambiar y experimentar.

Hay cosas que nunca podemos conocer con certeza, pero se ha instaurado la idea de que en estudios como Naughty Dog se trabaja de manera diferente al estándar del resto de la industria triple A. Se dice que las distintas partes del desarrollo y los equipos convergen más. ¿Es cierto? ¿Has notado esa diferencia respecto a anteriores experiencias?
Es cierto. Allí se insta a que todos se levanten de su silla y hablen con su compañero de entorno. En este sentido, trabajamos en la misma planta, por disciplinas, y cuando hay preguntas y sugerencias, se hacen a todo el mundo. Se anima mucho a practicar la comunicación oral y no hay grandes niveles de jerarquía. Es mucho más directo y facilita el desarrollo.

"Cuando animas, tienes que estar seguro de que el jugador va a tener interactividad, que va a saber lo que el personaje siente o piensa"

Siempre existe el debate que juzga un videojuego por la relación euro/hora. ¿Influye en el estudio la consideración que tienen algunos jugadores de esto?
No soy productora ni directora creativa, pero creo que Naughty Dog enfoca sus desarrollos a hacer el mejor juego que se pueda hacer y la mejor experiencia que podamos crear. Sin más.

¿Qué les dirías a aquellos a los que no les convence la fórmula de Naughty Dog y que creen que un videojuego debe estar formado esencialmente por áreas jugables, sin esos esfuerzos que hacéis vosotros en el apartado cinemático?
Yo no querría convencer a nadie. Si no les convence, su opinión hay que respetarla. Para mí, ahora mismo existe la necesidad de cinemáticas para contar las historias, para que los personajes tengan más identidad, para que entiendas sus inquietudes...

Hablando precisamente de esta estructura que intercala gameplay y cinemáticas, ¿cuánto varía la animación de un apartado a otro?
Yo trabajo in game y en secuencias interactivas, pero las cinemáticas se enfocan más a contar la historia del juego, y dentro del juego no puedes jugar con una cámara debido a que el jugador tiene más elección. Cuando animas, tienes que estar segura de que el jugador va a tener interactividad, que va a saber lo que el personaje está pensando, sintiendo, si se hiere, si hay mosquitos... Cosas que damos por hechas, pero que son importantes.

¿Qué títulos en los que no has trabajado pondrías como ejemplo de bien animados?
De los últimos, me quedo con *Horizon: Zero Dawn*. Sobre todo, por las criaturas. Tienen peso. Son criaturas, pero también dan esa sensación robótica.

Mencionas *Horizon*, que destacó por el carácter de su protagonista. ¿Cómo ha sido trabajar con dos protagonistas femeninas como Chloe y Nadine en *Uncharted: El Legado Perdido*?
No se buscó en Naughty Dog tener dos protagonistas femeninas por el hecho de tenerlas, sino que fue todo más dirigido hacia quién era el personaje que iba a desarrollar una mejor historia. El contraste con Chloe como personaje más egoísta nos resultaba interesante, y resultó que Nadine era la mejor elección para llevar adelante la historia. Imagino que es lo que pasó con *Horizon*. Espero que la gente vea más allá de los pre- ▶

"Una vez que estás, jugando se te va la mente al combate o a las mecánicas. No puedes contar ciertas cosas en determinadas situaciones. Trabajamos en intentar que todo sea fluido, e idealmente yo también me inclinaría por añadir más interactividad, pero hoy por hoy estos proyectos requieren de cinemáticas", admite Almudena Soria cuando se le pregunta sobre la importancia de las cinemáticas.



juicios. Que les guste o no les guste el juego, pero que no influya que la protagonista sea una mujer.

A raíz de esto, ¿cómo ves el papel de la mujer hoy día en la industria de los videojuegos, donde contamos con profesionales como tú? ¿Has encontrado obstáculos por tu género?

Yo nunca he tenido ningún problema. Ni como jugadora, ni como profesional. La industria del videojuego es bastante joven y eso ayuda a que existan menos prejuicios y haya mentes más abiertas.

¿Qué le dirías a aquellas y aquellos que quieran incorporarse a la industria?

Que trabajen duro. Se puede llegar lejos con esfuerzo y ética de trabajo. En España hay mucho potencial. Hace tiempo que me he alejado un poco y no estoy al día, pero, por lo que he visto, hay más posibilidades con universidades, títulos y formación en general. Espero que crezca y se desarrolle el nivel de industria. Hay pequeñas empresas que salen adelante con lo poco que tienen. Ojalá llegue más financiación y aparezcan publishers que inviertan como ya se invierte en otros países.

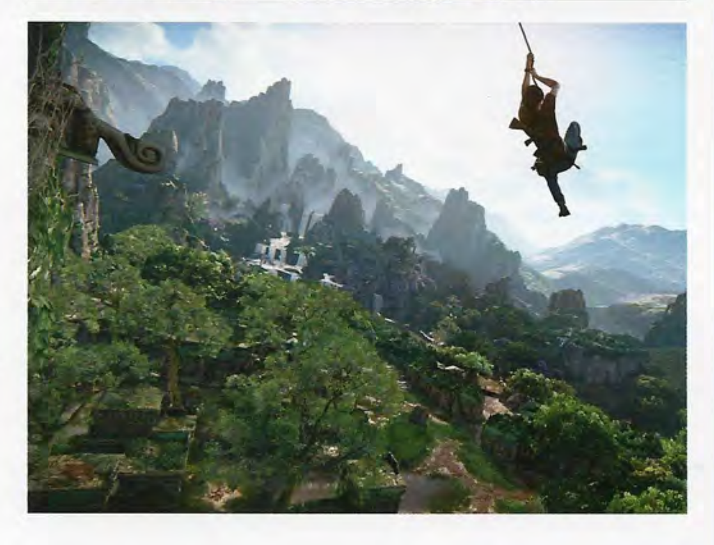
¿Te da el tiempo libre como para disfrutar y jugar a videojuegos?

Ahora mismo tengo demasiado pendiente. Los tiempos de desarrollo de los juegos te ocupan horas y horas de trabajo en la oficina, por lo que no tienes tiempo para llegar a casa y ponerte a jugar. Antes de ser profesional era más gamer que a día de hoy. Ahora prefiero juegos más cortos, menos competitivos y más fáciles.

¿Con qué juego de los que has trabajado te quedarías? ¿Y alguno de tu infancia?

De mi infancia, me quedo con *Monkey Island*. De los propios, todos tienen su reto, pero me quedaría con *The Last of Us* únicamente por ser el primero en el que participé dentro de Naughty Dog. ■





ASÍ SE HIZO...



DEADLIGHT

Los primeros pasos de Tequila Works

POR MARINA AMORES

Desarrollador Tequila Studios
Plataforma Xbox 360 y PC
Origen España
Estreno 2012

Cinco años después de haber lanzado al mercado su opera prima como estudio, y ya consolidados mundialmente tras el estreno de *Rime* (2017), los madrileños de Tequila Works hacen introspección sobre sus inicios y cómo estos perfilaron lo que acabó conociéndose como *Deadlight* (2012). Hablamos con **Raúl Rubio** (CEO y director creativo), **Pablo Fernández** (artista y diseñador jefe de entornos), **Manuel Mendiluce** (diseñador de niveles), **César Martínez** (artista senior 3D), y **Luis Belerique** (jefe de arte), para conocer cómo nació uno de los estudios de videojuegos más potentes de nuestro país.

"Para hablar de los comienzos, hay que remontarse a 2008", inicia Raúl Rubio. "Había dejado MercurySteam, siendo uno de los cofundadores, y me tomé un año sabático. En paralelo, varias de las personas que habíamos dejado el estudio y que continuábamos en contacto, decidimos, poco a poco, formar un estudio", explica el director. En este caso no hay respuesta a la pregunta de si fue antes la gallina (Tequila Works) o el huevo (*Deadlight*), puesto que la propuesta de proyecto fluyó a la vez que se planteó la del estudio. "Uno de los integrantes hizo un dibujo rápido de un tío en un bosque y era una de las ideas que proponía para realizar un proyecto, así que poco a poco ambas cosas fueron surgiendo en paralelo", cuenta el director. "Tanto *Deadlight* como Tequila Works son consecuencia uno del otro", afirma.

2009 fue el año en el que Tequila Works fue fundado oficialmente, a la vez que *Deadlight* empezaba a coger forma. Al contrario de lo que pueda parecer, el elemento de zombis, tan definitorio en el juego, no fue más que una consecuencia del pilar base del que partieron a la hora de concebir el juego: los 80. "Cuando hablamos de los 80, no lo hacemos desde la visión de colores pastel, permanentes... sino desde nuestra visión de la década: algo marrón, oscuro, deprimente y sin futuro, que eso era realmente los 80 cuando todo el mundo estaba convencido de que el mundo iba a terminar en una guerra termonuclear, antes de la caída del muro de Berlín", explican. En este sentido, las dos principales influencias a la hora de crear *Deadlight* fueron, por una parte, la literatura underground de la época, y por otra, los plataformas cinemáticos de las décadas de los 80 y de los 90, como *Prince of Persia* (1989) o *Another World* (1991), con perspectiva de scroll lateral.

"QUERÍAMOS UN TÍTULO QUE RECORDARA A LOS 80 A NIVEL JUGABLE, DE EXPERIENCIA Y DE NARRATIVA"

"Teníamos claro al empezar *Deadlight* que queríamos un título que a nivel jugable, de experiencia y de narrativa te recordara a los 80 que nosotros personalmente recordamos". Cuando Tequila habla de juegos como *Prince of Persia* o *Another World* a la hora de inspirarse, lo hace también en cuanto a la dificultad que caracterizó en su momento esos títulos. "Eso nos llevó a crear *Deadlight*, donde cualquier cosa te mataba", afirma Raúl Rubio.

Pablo Fernández, artista técnico, habla del juego "como una naturaleza muerta, donde todo se representa a través de siluetas". En ese sentido, el equipo de arte y diseño tuvo un reto bastante grande y que cumplió con creces: dar vida a un mundo muerto poblado por zombis. En *Deadlight*, al fin y al cabo, manejamos a un protagonista vivo que solo se diferencia de la masa no-viva porque es más ágil, pero que en la práctica se cansa (barra de energía) y es mucho más frágil (barra de salud). "Al final, lo que conseguimos fue que los zombis fueran piezas de puzle, que además te comen", aclara Rubio al hablar de los elementos que diferencian su título del resto de la oferta de un género más que gastado. "La mayor diferencia de *Deadlight* es que es un juego de zombis en el que hay que evitar y escapar de los zombis, no enfrentarse a ellos", manifiesta el director.

Por su parte, resulta probable que el apartado artístico del juego sea probablemente lo que más caló en el público. Sus responsables hablan de artesanía a la hora de producir la parte visual y subrayan el tiempo dedicado a los detalles más ínfimos a lo largo de todos los escenarios. Jugar con el tema del contraluz era una idea que se tuvo clara desde casi los inicios del desarrollo, que además de una decisión artística funciona como una guía para movernos mejor por el escenario.

Aunque en *Deadlight* el escenario está muy bien definido, iluminado y presenta una narrativa ambiental propia, este contrasta notablemente con una masa de sombras -zombis, literalmente, que son además una sombra de lo que fueron tiempo atrás. A esta se le suma Randall, que, aunque depende del momento, aparece algo más definido. "En definitiva, también es una sombra porque está muerto por dentro; es alguien que manipula al jugador para sus fines", añade Fernández.

A nivel narrativo, todo este aspecto era vital para el juego, pero a nivel técnico se convirtió en una pesadilla en temas de iluminación por culpa de los tres planos dimensionales existentes que funcionaban también con una cámara 3D. Esto se tradujo en falsear la iluminación, tal y como explica Pablo, a la vez que usaron otros trucos para mejorar el rendimiento en la versión de consola (Xbox 360), como fue el hecho de quitarles el color a los zombis. También se le sacó partido al trucaje en la parte del diseño de niveles, ya que la luz no dejaba de ser un componente importante para guiar al jugador.

La gestión de la inteligencia artificial fue otro de los principales quebraderos de cabeza durante el desarrollo, especialmente con la versión de consola, admite Fernández, mientras que para el director el mayor reto fue la integración de la narrativa con el juego. "Nos dimos cuenta de que los personajes no debían hablar más de un minuto seguido. Al principio todo era monólogo y hubo que cortar mucho", explica Raúl Rubio. La solución fue, en parte, convertir en jugables escenas que inicialmente se plantearon como cinemáticas, y así fue cómo nacieron las escenas oníricas del juego.

El tiempo, como con la mayoría de proyectos, fue la otra hacha que Tequila Works sufrió a la hora de entregar *Deadlight*. Elementos de *gameplay* planteados para distracción como la linterna o las bengalas tuvieron que quedarse final-

mente fuera, algo que sus desarrolladores lamentan profundamente. También la historia del protagonista, planteada como mucho más cruda de lo que pudimos jugar, sufrió grandes cambios en la etapa final del desarrollo como consecuencia de las impresiones que les trasladó Microsoft. Por ejemplo, Randall se planteó en un inicio como un personaje malvado y secundario, algo que finalmente tuvieron que maquillar con una amnesia postraumática por los actos que se enseñan al final del juego y ayudando a escapar a su compañera.

Estos cambios en la historia no habrían sido tan significativos en todo el desarrollo si no fuera porque Microsoft los pidió ocho semanas antes del lanzamiento, a la vez que les recortó cuatro meses de trabajo en la fase final. "Recortamos fácilmente unos 45 minutos de gameplay como resultado, entre los que habíamos incluido una escena en la que jugabas como Stella", explica el director. "La parte final de *Deadlight* es justo todo lo contrario del resto del juego: acción desenfrenada, explosiones y estrés, cuando en un principio precisamente lo que planteamos era huir sobre todo a través del sigilo", añade. Luis Belerique, jefe de arte, admite que los recortes y las prisas son visibles: "En el primer tercio del juego todo encaja perfectamente, a nivel de diseño, ritmo, ambientación, sonido... Mientras que, a medida que te acercas al final, notas que el juego pierde un poco, pese a que en conjunto me parece una obra redonda".

Echando la vista atrás, teniendo en cuenta todos los problemas a los que tuvieron que enfrentarse y con la experiencia ahora detrás de cuatro títulos (*Deadlight*, *The Sexy Brutale*, *Rime* y *The Invisible Hours*), el director admite que, de poder volver a hacer *Deadlight*, habrían planteado la producción escena a escena, siguiendo el modelo de otros títulos referentes como *Another World* (1991), *Limbo* (2010) e *Inside* (2016). "Habríamos organizado mejor la producción sabiendo cuántas escenas hay y cuánto tiempo tenemos por escena, en lugar de intentar hacer mecánicas globales que al final se aprovecharon muy poco", admite el director. "El demonio está en los detalles", cita Pablo Fernández, haciendo referencia al problema de los tiempos y recalcando que en desarrollo nunca nada funciona a la primera. "La perspectiva que nos da el tiempo y que tenemos ahora como estudio nos permitiría hacer un *Deadlight* más sólido – a nivel de controles, de experiencia...- pero no creo que debiéramos hacer un juego más grande o complejo, porque al final lo que le gustó a la gente fue esa aparente sencillez de homenaje a los 80".

"Otra cosa que sí haríamos, ahora que ha pasado el tiempo, es ser más valientes y menos tímidos con algunas decisiones que tomamos", subraya Raúl Rubio antes de poner algunos ejemplos. "Se planteó inicialmente que la protagonista fuera Stella en lugar de Randall, porque a nuestros ojos era el único personaje verosímil. Pero en aquel momento era 2009 y al final acabamos con Randall por la conclusión de que ese era el personaje que podía sobrevivir en ese mundo, y eso es una de las cosas principales que sí pudiera cambiaría", aclara.

"AHORA SERÍAMOS MÁS VALIENTES EN LAS DECISIONES"

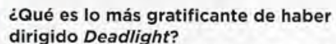
Curiosamente, Randall también en un principio iba a ser un personaje africano, pero por miedo a represalias y comentarios acusándolos de racismo, al ser un personaje inicialmente malvado, lo cambiaron a un personaje blanco. "Al final es una tontería, porque después con otros títulos hemos visto que perfectamente todo esto tiene sentido. De esta manera, tenemos títulos como *The Walking Dead* de Telltale (2012) y *Mirror's Edge* (2008) que tienen personajes fuertes, verosímiles y con los que poder empatizar".

"Al final, se trata de expresar lo que como creadores tenemos dentro y que compartimos con los demás", expresa el director. Para el equipo, *Deadlight* fue su primer tímido paso en la dirección de esos títulos que, más allá del entretenimiento, pretenden dar algún mensaje y cuestionar aspectos que se dan por sentados. Con su primera obra, Tequila Works pretendía cuestionar lo que se daba por hecho en un juego de zombis y mostrar al jugador una amarga "historia que no podía acabar bien". "Nos gustaría

Q&A

Raúl Rubio
CEO y director creativo

¿Cuáles son las principales referencias ochenteras que quisiste que impregnaran *Deadlight*?
Another World de Eric Chahi, *Prince of Persia* de Jordan Mechner, las lúgubres y cenizas historias autoconclusivas de revistas como *Cimoc*, *1984* y *Heavy Metal* (sobre todo, las de Richard Corben y *Hombre* de Antonio Segura y José Ortiz), *La Carretera* de Cormac McCarthy, *Hola América* de J.G. Ballard. De forma menos evidente, películas como *Acorralado* (que transcurre en Hope, Columbia Británica, y comparte varias de sus calles principales), o *Los Goonies* (la casa de Randall está inspirada en la de Mikey en los Muelles de Goon en Astoria, Oregón).

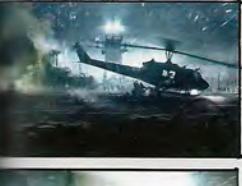


¿Qué es lo más gratificante de haber dirigido *Deadlight*?
La experiencia que compartimos con un equipo tan talentoso a la vez que estábamos creando el estudio a su alrededor. Concebir el mundo de *Deadlight* fue un esfuerzo colectivo que supuso la primera piedra en la estructura y filosofía de Tequila Works, que permitió que propuestas tan dispares como *RiME*, *The Sexy Brutale* o *The Invisible Hours* vieran la luz.

¿Cómo ha influido vuestra opera prima en proyectos posteriores como *Rime*?
Tenemos una máxima en Tequila Works que es "crear con gusto". Eso significa buscar la belleza y la locura en todo lo que hacemos, pero también en aprender de lo bueno y, sobre todo, de lo malo. Siempre estamos viendo cómo mejorar nuestro pipeline y estructura, nunca podemos darnos por satisfechos porque ¡queda tanto por hacer! Desde *Deadlight* hemos aprendido una barbaridad y lo que nos queda. Es curioso cómo Tequila Works se ha especializado no en géneros, como por ejemplo juegos de aventuras, sino en la creación de universos únicos, visualmente impactantes donde la narrativa se integra en la interactividad.











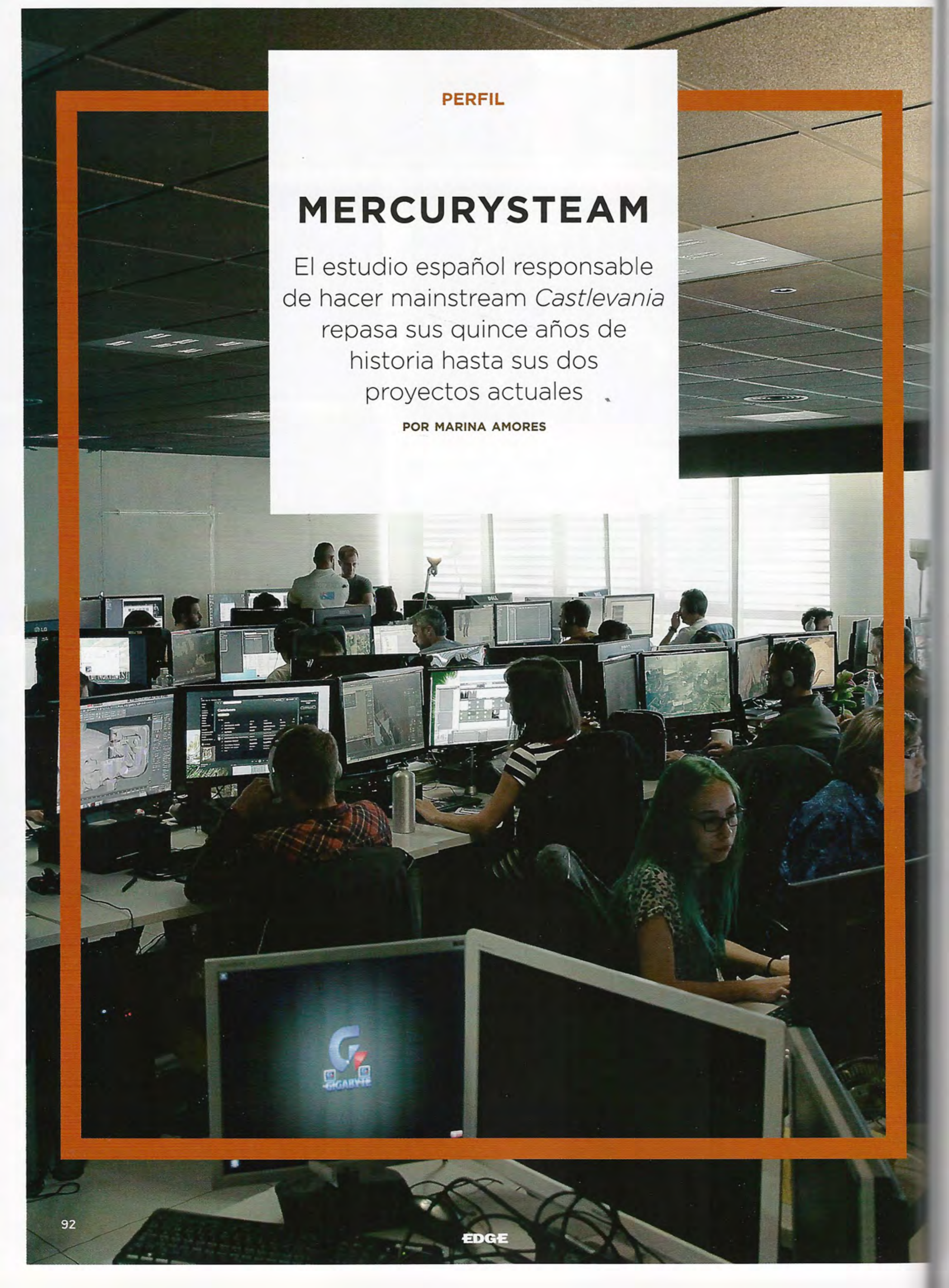



seguir explorando en esta dirección para ver a dónde llegamos", señala Raúl Rubio.

Pese a los cuatro meses menos de desarrollo y todos los inconvenientes, *Deadlight* salió a la luz en 2012 y entre otros hitos conserva el de haberse convertido en el juego español más vendido en Steam, con más de un millón de copias solo en esta plataforma. "En Tequila no hay un equipo muy grande de personas, pero lo que sí que hay es alma", afirma Pablo, artista y diseñador jefe de entornos. "Se busca crear algo con los recursos que hay y que no sea un algo genérico, sino hacer algo memorable, y que sea un producto bueno dentro de sus capacidades". El artista atestigua que desde *Deadlight* todos los proyectos del estudio han respetado eso.

"Espero que en el futuro podamos hablar de otro capítulo o de una secuela de *Deadlight*", comenta Raúl Rubio. Así, Tequila se ha posicionado como uno de los estudios de videojuegos referentes en nuestro país, tras haber estrenado *Rime* y *The Sexy Brutale* -este último, en colaboración con Cavalier Game Studios-, ambos juegos muy bien valorados por la crítica. Mientras tanto, su reto y filosofía sigue siendo el que reza su eslogan: crear cosas pequeñas, con buen gusto. ■

0 Películas como *Acorralado* tuvieron una gran influencia a la hora de crear el estilo sucio y urbano propio de los 80.
1 La atmósfera inmersiva de *Deadlight* envuelve al jugador en una bella naturaleza muerta de sombras chinescas.
2 *Deadlight* fue el primer paso de Tequila hacia una narrativa interactiva integrada en la jugabilidad, cuyo último exponente puede verse en *RiME* o *The Invisible Hours*.
3 Al contrario que en la mayoría de juegos de zombis, *Deadlight* obliga al jugador a usar su mayor inteligencia y agilidad para evitar la confrontación directa.
4 Cada combate es todo un reto, donde un mordisco puede significar la muerte.
5 *Deadlight* rinde homenaje a los plataformas de los 80 y 90, mostrando un escenario con scroll horizontal y jugabilidad 2D en el que el escenario cobra gran protagonismo, al contrario que los elementos en primer plano, desenfocados y difusos.
6 Paradójicamente para un mundo muerto, la naturaleza está llena de vida y movimiento.



PERFIL

MERCURYSTEAM

El estudio español responsable de hacer mainstream *Castlevania* repasa sus quince años de historia hasta sus dos proyectos actuales

POR MARINA AMORES



MercurySteam

Tras ser los responsables de la trilogía más importante y vendida de la historia de la saga *Castlevania*, resulta impensable no hablar de MercurySteam a la hora de hacer introspección en la producción de videojuegos de nuestro país. Con *Clive Barker's Jericho* (2007) y tres entregas de *Castlevania: Lords of Shadow* (2010-2014) bajo sus espaldas, el estudio de videojuegos más grande a nivel nacional en cuanto a plataformas de sobremesa saca pecho no solo con su nuevo proyecto, *Raiders of the Broken Planet*, sino que además presume de ser el único estudio español en trabajar directamente con Nintendo a través de la reimaginación de *Metroid 2*.



Enric Álvarez, director y cofundador de MercurySteam.

Fundación 2002
Empleados 130
Personal clave Enric Álvarez (Director del estudio y director creativo), Darío Halle (Lead de programación), Carlos Rodríguez (Lead tecnología), Emilio Guitierrez (Lead de sonidio), Alberto Sendín (Lead 3D), Daniel Alcázar (Lead mapas), Julián Lucas (Lead cinemáticas), Jorge Benedito (Lead concept art), Luismi Quijada (Lead diseño), Víctor Peral (Lead producción), Mario García (Lead gameplay) y Javier Vela (Lead QA).
URL www.mercurysteam.com
Proyectos actuales *Raiders of the Broken Planet* y *Metroid: Samus Returns*

Hablamos con el fundador del estudio, **Enric Álvarez**, y con **Hernán Ojuel**, technical game designer, para hacer un repaso de la trayectoria de MercurySteam desde su fundación en 2002 hasta la fecha y analizar cómo esta ha influido en sus dos proyectos actuales. Comenzando por los cimientos, resulta interesante hacer retrospectiva hacia quince años atrás y ver cómo Enric Álvarez define el montar una empresa de videojuegos en un país en aquel entonces sin apenas tejido industrial como "una locura y una inconsciencia". Tras su paso por Rebel Act Studios, sin medios y en el paro, el director recuerda cómo todo el mundo con experiencia en el sector, sin excepción, le advirtió tajantemente de que no abriera un estudio de videojuegos en aquel momento. "Obviamente no les hicimos mucho caso, pero he de reconocer que tenían todos razón y las predicciones se cumplieron: nuestro primer proyecto (*Scrapland*) vendió unas cien copias en España y nos arruinamos", reconoce.

El director asume la responsabilidad de haberse tirado a la piscina con su primer proyecto como estudio, ignorando todos los consejos sobre cómo llevarlo a cabo y hacerlo más sencillo, "pero si no lo hubiéramos hecho, no estaríamos ahora donde estamos", puntualiza. Con esta perspectiva de casi veinte años atrás, Álvarez afirma no añorar nada de los precarios inicios "porque no hemos cambiado: nunca hemos corrido mayor riesgo y nunca hemos hecho proyectos más brutales que hoy". "El ADN del estudio sigue siendo el mismo que cuando todos nos advertían de que no hiciéramos lo que acabamos haciendo", afirma rotundamente.

El brutal cambio entre *American McGee presents: Scrapland* (2004) y *Clive Barker's Jericho* (2007) no solo se debió a un cambio de generación en cuanto a tecnología, sino que MercurySteam lo asocia a un milagro, teniendo en cuenta que el estudio acabó en la ruina tras el primer proyecto. Álvarez explica cómo la salvación del estudio comenzó el día en el que Carlos Rodríguez, director tecnológico, le estaba echando un vistazo a la demostración tecnológica por aquel entonces de Epic Games, -a muchos os sonará una saga llamada *Gears of War*- que sirvió de inspiración al estudio. "Sabiendo que nos quedaba literalmente dinero para tres semanas de vida, decidimos hacer una demo de una niña poseída, que tuviera un punto extra de horror", explica. Y así, y con la clara referencia de la mítica escena de la película *El Exorcista* (1973), pudieron crear trece segundos de animación que mandaron a todas las distribuidoras.

"Nos contestaron todas en menos de un día, y la respuesta común rezaba que no lo enseñáramos a nadie más porque cada una de ellas estaba interesada", recuerda Álvarez. Codemasters fue la distribuidora más rápida en contestar y, según el director, los que lo tenían más claro. "Lo curioso y lo que casi nada sabe es que el primer proyecto que nos ofrecieron no fue *Jericho*, sino *Alien*, pero pasó algo con la Warner, no consiguieron asegurar la franquicia, y al final se nos dio el proyecto que acabamos haciendo", explica. Pese a que Álvarez reconoce que *Jericho* no acabó siendo lo que ellos esperaban porque la relación con Codemasters no terminó nunca de funcionar, "a nivel personal solo puedo agradecer esa oportunidad", añade.

Tras el desarrollo de *Jericho* y su consolidación definitiva como estudio, llegaba, en 2009, lo que el director del estudio considera su mejor momento como desarrollador. Durante el E3 de ese año se presentó, como muchos recordarán, *Castlevania: Lords of Shadow* de Konami en asociación con Kojima Productions. "En aquel instante estaba en la sala de prensa, a rebosar de periodistas, mientras, en el escenario, se encontraba Kojima presentando sus proyectos", introduce Álvarez. "De repente, y ante el amago de irse, Kojima revela un último proyecto más. Cuando sale el logo de *Castlevania* al final del vídeo, toda la sala empezó a chillar, a aplaudir, y a pegar saltos", explica el director, calificando ese momento como irrepetible. "Ahí fue cuando dije que todo había valido la pena y que pertenecíamos a la industria", atestigua.

Entrados ya en la saga que ha dado reconocimiento a nivel internacional a MercurySteam, es bien sabido que *Castlevania: Lords of Shadow* 2 (2014), a diferencia de su primera parte, no tuvo una buena recepción, en general, por la prensa -recordemos que esta misma revista en su versión inglesa le dio un controvertido 4/10 en su momento. "El juego cayó en desgracia ante la prensa: no creo que simplemente fuera un tema de la calidad del juego", declara Álvarez al respecto. Por una parte, el director admite que quizá el primer error fue tratar de cambiar de registro completamente con *Lords of Shadow* 2. "Tal vez debimos hacer lo mismo que con la primera parte, pero más bonito y más espectacular, pero quisimos resolver las cosas de las que se quejaba la gente sobre el primero", argumenta el director. Fue el caso, por ejemplo, del paso de la cámara fija a la libre, un cambio que el equipo define como monumental a nivel de desarrollo.

El combate fue otro aspecto que sufrió profundos cambios entre *Lords of Shadow* y *Lords of Shadow* 2, "ganando en la última parte reactividad, intensidad y dinamismo a partir de unos enemigos más interesantes, nuevos elementos como las pociones y los efectos mágicos y diferentes armas". Dos aspectos que, aunque importantes para el estudio en cuanto a mejoras en el último juego, Álvarez explica que, según él, la prensa apenas valoró o mencionó. "Solo leí que las partes de sigilo estaban mal hechas y eso era lo principal del juego", y continúa: "Hay mucha gente que considera que nosotros destrozamos *Castlevania*, y este juego fue una oportunidad para criticar al estudio y a Konami por la decisión de habernos dado a nosotros la saga".





MercurySteam es, a día de hoy, uno de los principales estudios establecidos en España y de proyección internacional. Tras unos inicios titubeantes, ya cuenta con un renombre en la industria internacional.

Al echar la vista atrás, el director, de forma autocrítica, asume que cometieron errores y que hay cosas de *Lords of Shadow* 2 que, si pudieran, cambiarían. "El primer error fue perder, en la tercera parte, esa sensación de viaje brutal que tiene el primer juego, donde cada nivel y cada entorno era diferente", admite mientras añade: "Precisamente porque favorecimos la exploración y el conflicto interior de Drácula en lugar del viaje de Gabriel de la luz a la sombra, como sucedió en *Lords of Shadow*". "El segundo error fue no darle a la ciudad un mayor toque de fantasía en el juego; ahí nos equivocamos", manifiesta.

En este sentido, el DLC de *Lords of Shadow* 2, bajo el nombre de *Revelations*, sirvió en cierta medida para que el estudio hiciera sus rectificaciones. "Nos centramos en el castillo de una manera diferente tanto a nivel de presentación de eventos como de habilidades y de exploración", explica antes de definir este contenido adicional del juego como una de las mejores partes.

Pese a que el cierre de la trilogía del *Castlevania* de MercurySteam no caló entre la prensa, parece que sí lo hizo entre los usuarios, o al menos eso indican los números. *Castlevania*: *Lords of Shadow* se ha convertido, por una parte y aunque Konami no permita conocer cifras, en el juego más vendido de la historia de la saga. Por otra, su director nos asegura que, aunque no puede dar números exactos, la tercera parte lleva a día de hoy una cifra de siete dígitos en cuanto a ventas. "La gente que nos escribe, la que pide una remasterización, la que opina en los foros sobre *Lords of Shadow* 2... ni de lejos es la misma que la de la prensa", afirma.

Si bien el reto de MercurySteam con *Castlevania* fue convertir una saga poco vendida y de culto en mainstream, ahora se enfrentan con uno nuevo: coger uno de los géneros más gastados en videojuegos y darle una personalidad única. Hablamos, evidentemente, de *Raiders of the Broken Planet*, el shooter multijugador en tercera persona asimétrico que ya está a la venta.

El nuevo título aterriza con la intención de romper la baraja en la que todos los modos de juego multijugador simétricos cumplen con un equilibrio entre personajes y habilidades, dentro de unas mismas normas u objetivos con una variación de mapas. "A través de una variable (la narrativa, la misión, formada por objetivos específicos), rompemos con todo esto", explica el director. Como resultado, tenemos que cada misión se juega de una manera muy particular y diferente a la siguiente: "Una misión puede ir de atacar a un objetivo, mientras que la siguiente irá de perseguir a otro objetivo, o bien de rescatarlo".

"AFRONTAMOS EL JUEGO CON UNA TRANSPARENCIA ABSOLUTA DE CARA A LA COMUNIDAD"

En este mismo sentido, Álvarez hace hincapié en el esfuerzo de todo el equipo a la hora de que toda la narrativa opere también en forma de estructuras jugables exclusivas de la misión. A lo que se le añade el último ingrediente que convierte también *Raiders* en un PvP: el antagonista, que además escogeremos dentro de una plantilla común de personajes. "En este juego, cada bando tiene sus objetivos, y no tienen nada que ver los unos con los otros", declara. Mientras que el objetivo fijo del antagonista siempre será arruinar la misión a los cuatro jugadores con la ventaja de no tener un límite de vidas, el de los raiders, como ya hemos apuntado, irá variando. Elijamos el bando que elijamos, siempre tendremos opciones a la hora de desarrollar nuestra estrategia.

Un componente táctico del que sus desarrolladores presumen: "En nuestro juego, además, es tan importante la astucia como la habilidad", afirma el director, a lo que Hernán Ojuel añade que "es un juego muy basado en saber mezclar todas las herramientas disponibles; es necesario un buen nivel de comprensión del juego, dominarlo todo a la vez: poder, melé, armas, objetivos y parapetos".

A todos estos componentes, se le añade otro que resulta clave en el desarrollo del juego: un motor exclusivo. Ojuel nos explica algunos de los motivos por los que decidieron crear de cero un motor para *Raiders of the Broken Planet*: "A nivel de gestión, de replicación y de red, nos ha permitido hacerlo todo a medida, mientras que al optimizarlo todo evitamos que haya lag", aclara el technical game designer de MercurySteam. "Sin estas herramientas a medida que nos ha permitido este motor, no hubiera sido posible un juego con las características del nuestro", afirma, y continúa admitiendo que "sería imposible coger ahora un motor licenciado y hacer *Raiders of the Broken Planet*".

El motor propio no ha sido el único cambio importante que se ha producido en MercurySteam con el desarrollo de *Raiders*. La comunicación no solo con prensa, sino también con la potencial comunidad, es otro de los temas que nos parecía importante tratar. La creación de un foro para la comunidad, noticias y diarios de desarrollo y una alta cobertura y actividad en redes sociales responden ante la necesidad de una comunidad implicada que MercurySteam ha visto imprescindible para su próximo título.

"Hemos visto que el juego no tiene sentido sin una comunidad a su alrededor", afirma Álvarez, que subraya la importancia que le dieron a implicar a los jugadores desde una fase muy temprana del desarrollo. "No hay forma de afrontar un AAA independiente, porque básicamente estamos confiando en el propio juego como princi-

















1 *American McGee presents: Scrapland* fue el primer título de MercurySteam.
2 Prólogo de *Castlevania: Lords of Shadow 2* con Drácula.
3 Póster de *Clive Barker's Jericho*, el primer gran título de MercurySteam, distribuido por CodeMasters.
4 *Metroid: Samus Returns* es el título elegido para la reinterpretación de la aventura original para Game Boy a cargo de MercurySteam.

pal herramienta para darnos a conocer", amplía. "Nosotros no queremos que la gente juegue a *Raiders*, sino que la gente viva en el Planeta Roto, y eso exige que afrontemos el juego con una transparencia absoluta de cara a la comunidad".

Leer los términos AAA e independiente puede sorprender a más de uno con motivo. Tras un final poco feliz con Konami al acabar la trilogía de *Castlevania: Lords of Shadow*, MercurySteam se planta con su nuevo título sin una empresa distribuidora detrás. El estudio madrileño tiene claro que en su caso no es una total desventaja, puesto que admiten que el trabajo de verdad (o, al menos, otro totalmente diferente) acaba de empezar con el estreno del juego. Tienen claro que cuidar a la comunidad será el principal objetivo y para ello ya tienen planeadas diferentes acciones o pautas. En primer lugar, *Raiders of the Broken Planet* se estrena con un prólogo gratuito permanente con el que la comunidad puede probar todos los modos de juego y todos sus personajes. "Después, cada campaña irá a un precio increíble que a nadie le va a doler probar", afirma el director.

"Confiamos en que, entre el tema del precio, el del prólogo y la vida que le vamos a dar a un título que creemos único, conseguiremos que el juego crezca", continúa, explicando cómo el formato digital se considera idóneo, dada la cantidad de actualizaciones y eventos que prevén desde el lanzamiento. El tema de la edición física no les preocupa, pero sí lo tienen contemplado de cara a un futuro más lejano. En definitiva, "son los jugadores los que van a decidir si este juego tiene futuro o no", admite Álvarez.

El futuro de *Raiders of the Broken Planet* no es la única preocupación de MercurySteam ahora mismo, como ya adelantábamos al principio del reportaje. Sin duda una de las principales sorpresas del E3, al menos para los españoles, fue conocer la reimaginación de *Metroid 2* a cargo del estudio madrileño. El director afirma estar más que encantado de poder trabajar de forma directa con la empresa nipona. "Poder trabajar con Nintendo ha sido un sueño hecho realidad", manifiesta rotundamente, mientras resalta la devoción y la calidad con la que asegura que la mítica compañía trata sus productos: "Nos ha hecho mejores desarrolladores", reconoce. "Todo lo que puedo decir es que los fans de Metroid van a tener una sorpresa muy agradable porque va a culminar con todo lo que les gusta de un Metroid clásico y una puesta al día muy importante".

Con 15 años de historia bajo el brazo y mirando nuevamente hacia el futuro, el director reflexiona sobre la aportación de MercurySteam a la industria de los videojuegos, tanto a nivel nacional como internacional. Con la cabeza firme y negando que nunca se les haya pasado por la cabeza migrar del país, explica que, como estudio, "la mayor aportación que hemos hecho y seguiremos haciendo es haber acogido a tanta gente que ha podido desarrollar su afición y convertirla en un trabajo de repercusión mundial", explica su director. "El impacto de toda la gente que pasó, está ahora y pasará por nuestro estudio es el mejor legado que vamos a dejar".

PLAY

CRÍTICAS. PERSPECTIVAS. ENTREVISTAS. NÚMEROS.

EN ESTE NÚMERO

Calentando pulgares

Para este primer número hemos intentado cubrir todos los campos para que los aficionados de cada género encuentren cuál puede ser su próximo juego. *Uncharted: El Legado Perdido* (p.98) sin duda interesará a todos aquellos que estén ansiosos de nuevas vivencias de Nathan Drake (aunque en esta ocasión las protagonistas son Chloe Frazer y Nadine Ross), y necesiten dosis de acción. Los amantes de los plataformas retro, se sentirán identificados con *Sonic Mania* (pg. 108). ¿Simuladores deportivos? ¡Por supuesto! Baloncesto (p.102), F1 (p.109), fútbol (p. 110 y p.111) y ¡hasta golf! (p.112). ¿En busca de un juego indie? *Last day of June* (pg.107) es uno de esos juegos que te toca la fibra. Juegos de lucha, RPG, shooters... si será por géneros.





Life is Strange: Before the Storm

Por Marina Amores

Dos años después, y con su secuela en desarrollo, *Life is Strange* vuelve a nuestras vidas en forma de precuela compuesta por tres capítulos. Lo que en un principio podría parecer puro "relleno" a muchos fans del juego, ha resultado casi imprescindible para comprender mejor no solo la historia principal, sino seguramente también su segunda parte.

Situada tres años antes de los sucesos acontecidos en la historia principal, *Before the Storm* sustituye a la tímida y aplicada Max por Chloe, una adolescente de dieciséis años que no solo sigue lidiando con la trágica muerte de su padre, sino que se ve forzada a afrontarlo todo en solitario después de que su mejor amiga se haya alejado de ella.

Todas estas angustias, a la que se suma el nuevo novio de su madre, se acrecientan en una época en la que todos pasamos por una transición de niños a adultos, y la forma de combatirlo de nuestra protagonista es mediante la rebeldía. En *Before the Storm* jugamos con una Chloe (con una voz de doblaje diferente a la original y que le extrae algo de esa esencia única) que todavía está formando esa personalidad que en el juego original tanto nos hipnotizaba como NPC y, lo que es más importante, vivimos en primera persona los acontecimientos clave que marcan esa forma de ser y actuar. Siguiendo el mismo paralelismo, en esta historia nuestro leitmotiv será otra adolescente, Rachel Amber, una de las alumnas más populares del instituto de Chloe y la chica desaparecida con la que comienza el juego principal.

Tras conocerse en un local de punk, Rachel y Chloe empezarán una intensa relación con la que Chloe descubrirá que, pese a las apariencias, todas las personas lidian con problemas. Una relación que, si bien en otro contexto extraería al jugador de la historia por precipitada, se justifica por el carácter adolescente de esta. Por otro lado, si bien *Before the Storm* abandona la mecánica del viaje en el tiempo, se compensa con otra que, aunque bastante secundaria, le resta credibilidad al momento.

Bajo el nombre de "desafío de insolencias", el juego nos deja replicar con argumentos e insultos a algunos personajes con el fin de imponernos. Algo que, si bien encaja en ese momento con la fachada de rebeldía con la que se define Chloe, no resulta creíble dentro de la historia y puede alcanzar incluso el ridículo, como la escena del principio del juego y que sirve a modo de tutorial para esta nueva forma de diálogo. Y es que todos hemos vivido ese momento de nuestra adolescencia en el que hemos logrado que un responsable de seguridad nos deje pasar en un local para mayores de edad a base no solo de insistirle con argumentos forzados, sino también de burlarnos de su moto.

Desarrollador Deck Nine Games
Distribuidor Square Enix / Koch Media
Formato PS4, Xbox One, PC
Lanzamiento Ya disponible







Pese a ello, los diálogos funcionan casi a la perfección con el resto de personajes, especialmente los adolescentes, y consiguen el objetivo no solo de meternos en la historia, sino de hacernos empatizar con sus protagonistas. Las elecciones que tomamos, por otra parte, apenas tienen consecuencias, al igual que casi todas nuestras acciones, por no hablar de algunos momentos en los que se plantean como elecciones diferentes acciones que de hecho solo tienen una forma de continuar.

Interpretamos en este sentido que, siendo el primer capítulo, no se trate más que de un calentamiento. Tendría bastante sentido, sobre todo teniendo como referente el juego principal, ver cómo las decisiones que tomamos en este primer episodio y que parecieron triviales tendrán alguna consecuencia en los posteriores. O, como mínimo, ver cómo el juego nos deja tomar elecciones más importantes en el segundo y el tercer capítulo.

Lo que indudablemente vuelve a brillar en esta precuela es el apartado sonoro, con una selección musical no solo muy cuidada, sino que comparte protagonismo en casi todos los momentos más significativos del juego. Otro aspecto que lo acompaña es la ambientación del juego, que recupera varios escenarios del juego original, como la casa de Chloe, y nos detalla y amplía su universo, y donde, por supuesto, no faltan guiños y referencias a personajes y tramas de *Life is Strange*.

En definitiva, la vuelta de *Life is Strange* se agradece y, aunque el primer capítulo flojea un tanto, el cliffhanger del final nos deja totalmente pendientes de su continuación. Conocer e intimar con Rachel Amber, un personaje que tanto se menciona en el juego original pero del que no conocíamos prácticamente nada, se torna ahora imprescindible con *Before the Storm*, un juego que, aunque haya abandonado su punto sobrenatural, sigue atrapándonos con los sentimientos. ■





Uncharted: El Legado Perdido

Desarrolla Naughty Dog
Distribuye SIE
Plataforma PS4
Lanzamiento Ya disponible

Al principio de esta generación, los efectos de partículas lo invadían todo. Era como si la industria al completo se hubiera puesto de acuerdo en que no había mejor forma de usar el hardware de las nuevas consolas que obligándolo a dividir todo lo grande en millones de pedacitos pequeños. Aquellos tiempos han quedado atrás, y parece que ahora tenemos una nueva obsesión: las imágenes de alto rango dinámico, o HDR, por sus siglas en inglés. Curiosamente, el inicio de *El Legado Perdido* no se sitúa en medio de unas ruinas antiguas e inexploradas, sino en una ciudad, y de noche; la oportunidad perfecta para sacar el máximo partido a los focos de luz y recordar a los usuarios de PS4 Pro la buena inversión que han hecho.

Las linternas emiten una luz cegadora; las farolas y las hogueras irradian una luminosidad resplandeciente; y, por si no fuera suficiente, el local Pink Lotus nos da la bienvenida con su letrero luminoso de neón morado y deslumbrante. Resulta forzado, casi cínico, que el profesional con mayor nivel técnico de la red de estudios de Sony se haya dedicado a montar todo un escaparate de HDR para una empresa que fabrica consolas y televisores compatibles con HDR. Aun así, hay que reconocer que les ha quedado precioso. Siempre hay una excepción que confirma la regla.

Independientemente de las novedades que Sony quiera vendernos, de Naughty Dog siempre se espera un nivel técnico excelente, y lo cierto es que, al salir el sol, cuando las luces artificiales se apagan, el espectáculo sigue siendo asombroso. Las coprotagonistas Chloe Frazer y Nadine Ross llegan a los Ghats Occidentales en busca del Colmillo de Ganesh, una reliquia inspirada en la mitología india; eso da alas al equipo de entornos de Naughty Dog para crear una colección de monumentos dedicados a los antiguos dioses hindúes que no solo son complejos y enormes, sino que también están maravillosamente iluminados. Una vez en las llanuras, con Frazer al volante de un todoterreno, un agua renderizada con inmensa maestría brota de una cascada mientras los rayos de un sol abrasador se reflejan en el fango. Ya sin vehículo, el follaje se va doblegando a medida que Frazer y Ross se arrastran por la hierba alta, planeando su próximo asesinato.

Al salir de las llanuras y entrar en una estancia, el juego toma una dirección mucho más emocionante, con un ritmo perfecto, trepidante, digno de la saga

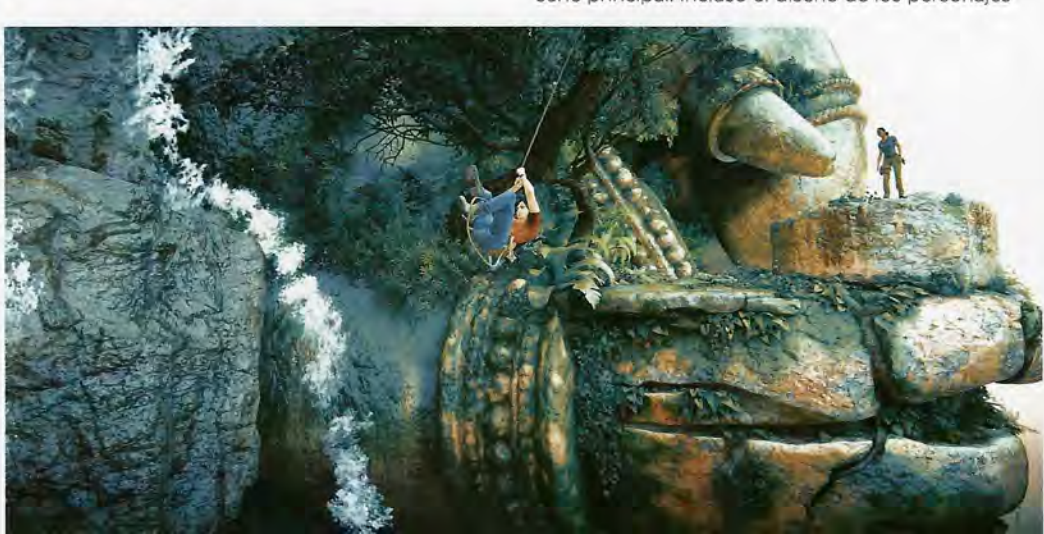
Sí, es todo muy bonito, pero también resulta descaradamente familiar... y puede que esa sea la intención. Quizá es precisamente eso lo que quieren usar para vendernos *El Legado Perdido*. Quien espere la misma desviación de las mecánicas originales que Naughty Dog se atrevió a ofrecer en *Left Behind*, la secuela de *The Last Of Us*, se llevará una gran decepción. El juego está hecho a imagen y semejanza de *Uncharted 4*, hasta el punto de copiar directamente algunas de sus escenas.

Por lo demás, encontramos la clásica exploración del entorno, combates que pueden resolverse desde el sigilo o mediante tácticas más agresivas, y salas con puzles que se activan mediante mecanismos antiguos. Desde el principio se aprecia la intención de dar un enfoque distinto a la fórmula de la saga: tras un intento fracasado de tirar una caja de una azotea para abrir paso a Ross hacia la cumbre, ella misma propone dejar a un lado la táctica de las cajas. Ese pacto se mantiene hasta prácticamente el final del juego, y se rompe solo cuando hay motivos de peso. Amén de esa astuta respuesta a una de las críticas recurrentes a *Uncharted 4*, por lo general, *El Legado Perdido* parte de la premisa de que lo juegas porque quieres más de lo mismo... y se regodea en ello.

Aunque todo esto pueda hacer perder el interés a aquellos que esperaban otro *Left Behind*, lo cierto es que tiene sentido. El propósito inicial era crear un contenido descargable para *Uncharted 4* con una campaña individual breve y condensada. Si llegó a convertirse en una aventura aparte fue porque Naughty Dog vio que no sabía cómo reducir o condensar *Uncharted* hasta quedarse solo con lo imprescindible.

El resultado final es un juego con dos partes claramente diferenciadas, unidas por una transición brusca. El primer fragmento se sitúa en una zona concreta, pero relativamente abierta; Frazer y Ross merodean por ella hasta llegar a unas torres que les ayudan a abrir una puerta principal mientras una misión secundaria opcional sugiere explorar otras pequeñas estructuras. No está mal, pero le falta fuerza y un rumbo más definido. La limitación del entorno, por muy grande que sea, te hace añorar ese complejo de trotamundos con el que recorres la serie principal. Incluso el diseño de los personajes

PÁGINA SIGUIENTE, ARRIBA La cámara se aleja mientras Frazer y Ross llegan a una nueva región. Vale, puede que esté algo vista, pero si nuestros juegos fueran así de bonitos haríamos exactamente lo mismo. DERECHA Puedes activar y desactivar el modo Foto desde el menú de pausa. Creíamos que era para que no se disparase sin querer, pero ahora sabemos que es para mantener el vicio a raya.



flojea en algunos aspectos: si bien Frazer y Ross ya se habían encontrado antes, nunca habían trabajado juntas, por lo que sus conversaciones, aunque creíbles y bien narradas, son inevitablemente superficiales. Al fin y al cabo, se están conociendo. En realidad, todo produce una sensación fría; no es cargante, pero tampoco emociona. Te deja indiferente.

Y, de repente, todo cambia, como si en Naughty Dog también se hubieran dado cuenta de que lo anterior no estaba a la altura. Al salir de las llanuras y entrar en una estancia, el juego toma una dirección mucho más emocionante, con un ritmo perfecto, trepidante, digno de la saga. A medida que la cosa se complica, la relación entre Ross y Frazer se vuelve más profunda. Encontramos escenas más trascendentes, puzles más grandes y complejos... e incluso algún que otro giro narrativo.

Sigue habiendo muchos elementos familiares: un tren, un vehículo blindado, un puñado de salientes en ruinas a los que aferrarnos, y cuerdas que nos salvan de precipitarnos al abismo en el último momento. Todo eso no es más que una consecuencia de haberlo hecho, por así decirlo, un poco más *Uncharted*. Incluso parece injusto presuponer que el cambio de protagonista implica necesariamente un cambio profundo en el juego. Aun así, la brevedad y los acotados márgenes de *El Legado Perdido* le otorgan una cualidad que a sus antecesores les falta: va al grano. Tenemos un título sin rodeos, ni rellenos, ni una historia que se estire demasiado. En cuanto arranca, nos ofrece algo difícil de ver hoy en día: un juego de acción con una historia relevante, sin la sensación de que las necesidades de lo primero subvierten la calidad de lo segundo. No es exactamente lo que Naughty Dog tenía pensado, y tampoco llega a romper con una fórmula que el estudio ya ha explotado suficiente. Sea como fuere, el resultado demuestra que lo familiar no siempre nos deja satisfechos. ■

8



DI PATATA, FRAZER

Como no podía ser de otra forma, hay un modo Foto. Es una constante en los últimos juegos de Naughty Dog y una necesidad en un título con semejante calidad visual. Puede activarse en cualquier momento del juego pulsando ambos sticks a la vez (eso sí, en las cinemáticas no se puede mover la cámara). Ofrece las mismas funcionalidades y filtros que su homónimo en *Uncharted 4*, pero con una magnífica diferencia: la posibilidad de cambiar las expresiones faciales de Frazer. El amplio abanico de muecas te permitirá hacer que tu heroína haga morritos mientras estrangula a alguien, guiñe un ojo mientras cae al vacío, o ponga cara de pánico al estrellarse por un barranco. ¿Estúpido? Desde luego. Ahí está la gracia.





ARRIBA A estas alturas, lo de saltar desde vehículos en movimiento ya es un clásico de *Uncharted*, pero si es cierto que Naughty Dog piensa acabar la saga aquí, no diremos que no a un último paseo. ABAJO Las animaciones faciales resultan naturales y, como no podía ser de otra forma, técnicamente impecables. Quizá su mayor logro sea haber conseguido que Nadine Ross, la antagonista de *Uncharted 4*, muestre algo de empatía.

Knack II

Desde muy pronto, un NPC sienta cátedra. Después de ver a Knack, la mascota de Sony que protagonizó el peor título de lanzamiento de PlayStation 4, despachando una oleada de enemigos con su estilo característico lleno de botones, un buen observador dice: "Es difícil creer que salvaste el mundo. Todo lo que sabes es dar tres puñetazos y una patada". Es un guiño cariñoso de consciencia de sí mismo, pero no debe ser entendido como un mea culpa del Japan Studio acerca de los numerosos defectos de su primer juego. Casi cuatro años después, su secuela comete muchos de los pecados que cometía su predecesor; y también tiene algunos propios. Al menos nuestro héroe tiene más movimientos esta vez.

Abundantes, en realidad. Hay un combo básico de tres puñetazos, otro de patadas y mantener presionados los botones produce un ataque fuerte que rompe la guardia de hasta el enemigo más grande. Existe un gancho para atraer al rival hacia ti, un boomerang que anula ciertos efectos y una ráfaga rápida y ciertamente perjudicial de golpes. También un impacto en el suelo que genera un daño de área, una patada voladora y un útil movimiento antiaéreo tomado prestado de Guile. Estas habilidades se actualizan utilizando los puntos ganados en incrementar la velocidad o el poder de un ataque, a veces desbloqueando nuevos movimientos y a veces modificando los ya existentes. Combinados con una mecánica de guardia que, cuando la ejecutas en el momento justo, puede incluso desviar proyectiles, hablamos de un sistema generoso y flexible que deja a la sombra al equivalente del primer título.

Lamentablemente, ponerlo en práctica no es siempre tan satisfactorio como esperas, con la mayoría de movimientos destinados a desempeñar roles específicos ordenados según el número de enemigos que tengas delante. La variedad termina antes de que la diversión pueda comenzar. Un enemigo rápido evade todo salvo tu gancho; si un enemigo se rodea de electricidad, solo tu boomerang hará efecto, y así sucesivamente. Las oleadas enemigas están diseñadas de tal manera que necesitan una gestión cuidadosa, y esto supone que el combate es más una serie de rompecabezas que una caja de arena en la que expresarse. Suficientemente justo, quizá, pero lo cierto es que este conjunto de herramientas invita a la experimentación. El juego de alrededor, desafortunadamente, la socava.

El sistema de habilidades te insta a llenar una barra de experiencia unas cuantas veces para desbloquear un punto a invertir en el árbol. Una vez avanzas en él, ganar nuevas habilidades requiere duplicar los puntos, lo que provoca que, debido a un lento progreso, se queden cosas pendientes en tu primera partida. Tal vez si hubiéramos dispuesto de esas habilidades avanzadas desde el inicio, desearíamos una segunda.

Desarrollador SIE (Japan Studio)
Formato PS4
Lanzamiento Ya disponible

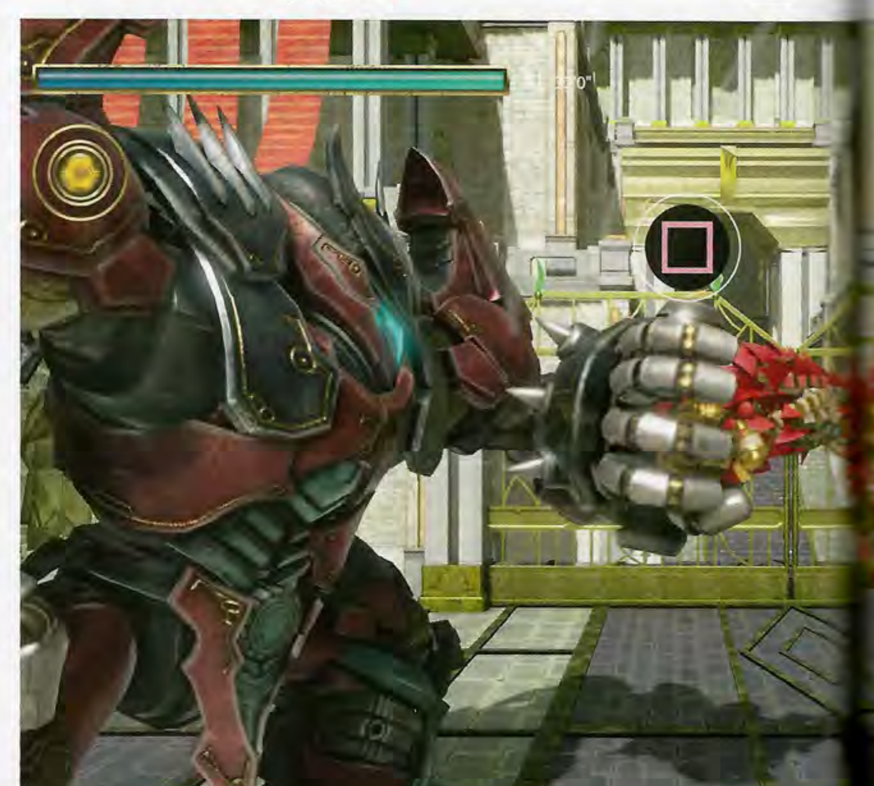
Esta secuela comete muchos de los pecados que cometía su predecesor, pero también tiene algunos propios.

Al menos, el sistema de plataformas no se ve afectado por esto, aunque como era de esperar no significa lo mismo en la hora uno que en la doce. Esto es extrañamente apropiado para un juego que cree que un plataformas 3D de 2017 tiene que ser indistinguible de un plataformas 3D de 1997. La acción se resume en si *Knack* está en su forma grande o pequeña, conmutable en cualquier momento tras presionar un botón. Los puzles elementales ayudan a romper las cosas un poco, pero no deja de ser algo ligero e irreflexivo.

Esto es, sin duda, intencionado. Y seguramente es injusto esperar una mezcla de, por ejemplo, el combate de *Platinum* y la precisión en las plataformas del Team Meat en un juego donde el Japan Studio apunta a una determinada audiencia. Sin embargo, pese al aspecto Dreamworks de su reparto central, *Knack II* nunca está a la altura de sus aspiraciones demasiado obvias. El problema no es el elenco y sus bromas, algunas decentes y otras olvidables; el verdadero problema es Knack. Monótono e inexpresivo. No hay personalidad ahí.

Knack II mejora a su predecesor en casi todos los aspectos, lo que significa que no es del todo decepcionante, sino que solo lo es un poco. A pesar de sus defectos y frustraciones, resulta bastante agradable. Es competente y, quizá lo más importante, llena un nicho vital en PlayStation 4. Después de todo, no hay muchos plataformas de acción de este estilo y de esta dificultad; todavía tienen un papel que desempeñar. Knack II no es nada del otro mundo, pero entiende que, si quieres llegar a ser mejor, debes empezar siendo pequeño. ■

5



PLAY SCRIPT

Un pulso entre el tiempo y Mark Cerny

Por Sergio Bustos



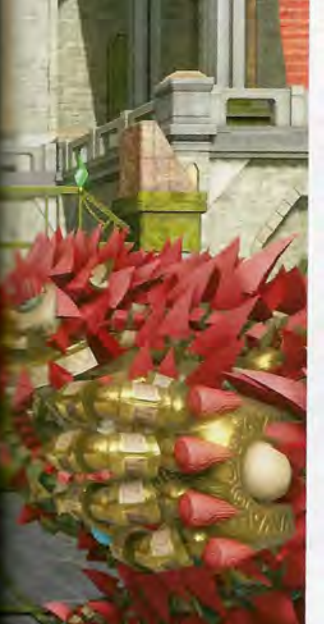
Cuando Shigeru Miyamoto creó el personaje de Mario allá en los años ochenta, las limitaciones de entonces exigían un esfuerzo de diseño mayor que el de ahora de cara a justificar lo que el jugador percibía en pantalla. Preguntado por el origen del reconocido fontanero de Nintendo, el referente japonés siempre ofrecía la misma explicación en las entrevistas. El número de puntos y colores a usar era reducido, y de ahí proviene su aspecto. Mario (Jumpman en aquel primer *Donkey Kong*) tiene bigote y una gran nariz para que su cabeza sea reconocible. El mono azul y la camisa roja facilitaban que el movimiento de sus brazos se identificara correctamente, y si lleva gorra es para que no pareciese poco natural que el pelo no se le moviese entre salto y salto.

Otra figura importante en la industria es Mark Cerny, quien, además de arquitecto principal de PlayStation Vita y PlayStation 4, ha trabajado a lo largo de su trayectoria en numerosos videojuegos, inmerso en diferentes tareas. Videojuegos tan relevantes como *Sonic 2*, *Crash Bandicoot* o *Spyro the Dragon*, a los que alude con frecuencia para mencionar la inspiración presente en *Knack*, una última apuesta personal que ya cuenta con dos entregas. Hablamos de una saga que estrenó PlayStation 4 y pretendía lograr traer de vuelta la época de las mascotas de Sony y el videojuego familiar sin mácula, pero no lo logró. El personaje no dejó poso y parecía más una excusa para sacar partido a las posibilidades del hardware que una apuesta por los juegos de entonces. Miyamoto creó a Mario acorde al diseño, mientras que Cerny creó a Knack en torno a una pueril premisa: enseñar las posibilidades de la consola a la hora de mover una gran cantidad de partículas al mismo tiempo. En lo demás, el videojuego constaba de apenas dos botones a la hora de interactuar y fases repetitivas donde apretarlos de la misma manera era el único feedback presente. El resbalón en críticas de este primer título obligó al norteamericano a que el sistema en *Knack II* evolucionara hasta el punto de dejar a su predecesor como un tutorial largo de este. Las posibilidades en combate son múltiples, se han añadido habilidades y experiencia, las secciones de plataformas se estrenan cobrando protagonismo e incluso los puntos de guardado, que resultaban una ruina en el pasado, son extremadamente generosos.

Pero si la secuela tampoco ha calado en el público no es por estos añadidos; el problema es la base. El Cerny que entona el mea culpa cuando habla del diseño de la primera entrega no es un Cerny arrepentido, ni alguien que ha abierto los ojos. Ese Cerny es una persona vencida, derrotada. Un tipo que le echó un torticero pulso al jugador y perdió sin oposición por las cosquillas del tiempo. A Knack le gana el tiempo porque lo bueno de entonces no lo tiene y arrastra lo desfasado, lo que ya ha evolucionado. En lo estético, Mario, Sonic o Crash son fácilmente reconocibles y su aspecto, movimiento y expresividad les otorga carisma. Knack no tiene nada de eso; es difuso y carece de alma. En lo jugable, es un videojuego que apuesta por mecánicas de hace 15 años que funcionarían si el diseño de niveles estuviera a la altura de sus referentes.

En Knack no hay reminiscencia de nada de lo bueno de entonces y no hay mucho de lo bueno de ahora. Cerny no ve el bigote, el mono ni la gorra. No lo veía en 2013 y, tras perder con el tiempo, tampoco lo ve hoy. ■

ABAJO, A LA DERECHA Un supermovimiento otorga a Knack toda la invencibilidad y el uso de espadas dobles para un hechizo, pero solo puede usarse cuando el desarrollador lo permite. Y eso sucede cuando se golpea un cristal que aparece solo antes de las peleas difíciles.







NBA 2K18

POR ROC MASSAGUER / OUTCONSUMER

¿Qué le regalas a alguien que lo tiene todo? ¿Cómo mejoras el líder indiscutible del mercado? Esa es la pregunta que se hace la saga *NBA 2K* desde hace años desde su posición de dominio absoluto entre los videojuegos de baloncesto. La receta no es vistosa, pero sí efectiva: ampliar poco a poco su oferta con nuevos modos, innovando donde es capaz de hacerlo y copiando aquello que funciona en otros juegos para ampliar la base de jugadores y contentar a todos, sea cual sea su habilidad y preferencias.

Así lo han hecho desde que trataban de atrapar a *NBA Live* ofreciendo una experiencia más realista, hasta que igualaron, superaron y aniquilaron la competencia. Este mes de septiembre vuelven a tenerla con *NBA Live 18*, pero a pesar de los meritorios progresos de la franquicia de EA, la realidad es que aún hay un océano de distancia entre ambas propuestas. Y 2K sigue a lo suyo, viento en popa a toda vela, y con *NBA 2K18* trae la innovación más profunda desde la edición de 2014. Uno podría pensar que la aparición del mejor rival de los últimos cuatro años ha tenido algo que ver, pero la trayectoria de 2K avala la apuesta constante y la ausencia de miedo a la hora de innovar de la que sigue recogiendo los frutos.

Aunque el título ofrece muchas mejoras y cambios, se pueden resumir en tres grandes apartados que marcan el camino a seguir durante los próximos años: comunidad, realismo y competición.

La novedad más llamativa y reluciente es sin duda la reformulación de MiCarrera, el modo de juego que permite ponerte en la piel de un joven jugador de la NBA y vivir su carrera. En esta edición, absorbe el modo de juego MiParque, que a través de un sistema online emulaba los clásicos partidos callejeros, para dar paso a El Barrio, una experiencia online unificada.

Se trata de un entorno abierto (llamarlo mundo abierto sería exagerar) en el que tu jugador puede vivir la experiencia NBA también fuera de las canchas. Con todo un barrio a tu disposición, emprendes el camino hacia el ansiado 99 de media (la máxima habilidad posible) jugando partidos oficiales, enfrentándote a otros jugadores en el parque, entrenando, compitiendo con tus amigos, añadiendo movimientos, o, simplemente, personalizando el aspecto. Todo eso enmarcado dentro de una historia narrativa que nos promete más libertad que en las dos ediciones anteriores.

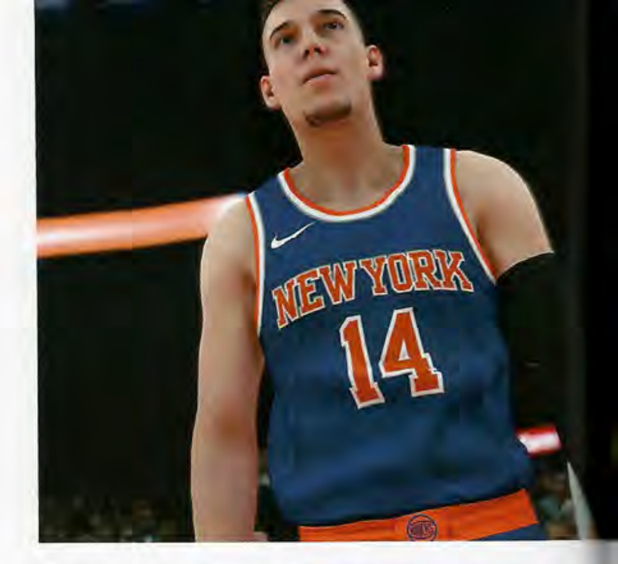
El Barrio no deja de ser una reestructuración de las opciones que tenían los jugadores de MiCarrera en *NBA 2K17*, pero más allá de la presentación y la sensación de libertad que ofrece, sienta las bases para un entorno online que se podrá ampliar y perfeccionar en las próximas ediciones del juego.

2K siempre piensa en la siguiente jugada y así debe entenderse el perfeccionamiento de los arquetipos en la creación de los jugadores. Es decir,

Desarrollador Visual Concepts
Distribuidor Take-Two
Formato PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC, Switch
Lanzamiento Ya disponible

NBA 2K quiere subirse al carro de los eSports de la mano del modo ProAm, que permite un 5 contra 5 online





cómo nivela el juego la progresión para que ningún tipo de jugador creado sea claramente mejor a otro. Tras dos años poniendo a prueba el modelo, la impresión es que finalmente han dado en el clavo, abriendo la puerta a una versión del título compatible con los deportes electrónicos.

NBA 2K quiere subirse al carro de los eSports y debe hacerlo de la mano del modo ProAm, que te permite jugar un 5 contra 5 online manejando cada uno de los participantes a su personaje de MiCarrera. Pero para ello debe superar el problema con el que se topan todos los simuladores deportivos: si simulas la realidad (es decir, si recreas una realidad en la que hay mejores y peores jugadores), nunca tendrás un juego equilibrado. Para entendernos: si Lebron James es el mejor jugador del mundo en la realidad, también lo será en el videojuego. Y para que tú y yo nos midamos en igualdad de condiciones, los dos (o ninguno) debemos manejar a Lebron.

La apuesta de *2K* es crear arquetipos que funcionan como los héroes de *League of Legends* o los personajes de *Overwatch*: cada uno tiene una función específica y, si brilla en un aspecto del juego, no lo hace en otro. Será la habilidad y la estrategia del jugador (el que maneja el mando) y su equipo quien marque la diferencia y no la progresión dentro del juego, o la elección de una u otra estrella de la liga.

Y de nuevo, la mirada está puesta en el siguiente paso: la promesa de un nuevo modo competitivo (basado, aunque no igual, a ProAm) a principios de 2018, en el marco de una liga organizada por la propia NBA.

El juego también ha incorporado mejoras narrativas en el modo MiGM y MiLiga, pero la más relevante está en MiEquipo, donde se proponen dos nuevos modos que apuestan por una experiencia competitiva que potencie la importancia de la comunidad.

El antiguo modo Blacktop se transforma en Paquetes y Playoffs, un nuevo modo similar a FUT Draft (*FIFA*) o Draft Champions (*Madden*), en el que la suerte es la que decide con qué estrellas contarás para enfrentarte a tus rivales online. Se trata de confeccionar un equipo abriendo sobres aleatorios y eligiendo los que mejor encajen con el estilo de juego de tu entrenador.

El otro gran modo es Super Máximo, que reem-



La recreación de todos los jugadores actuales resulta sorprendentemente fidedigna, algo que juega muy a favor del título.

plaza la competición pura online de MiEquipo. Aquí adoptan el modelo de salary cap (límite salarial) de *Madden* para que todos los jugadores compitan en igualdad de condiciones, con una restricción mayor a medida que uno sube de nivel. Tener a los mejores jugadores no te ayudará, pero sí tener un amplio conocimiento del juego y saber adaptarte a todos los estilos.

El giro interesante e innovador, sin embargo, llega con la forma de establecer el valor de cada carta. No se hace de forma automática a partir de la media del jugador, sino que toma como referencia lo mucho o poco que se use ese jugador en la comunidad. De modo que aquel jugador que todo el mundo use, por el motivo que sea, subirá de valor, mientras que aquel otro al que nadie presta atención, ocupará menos espacio en el límite salarial. Una forma sencilla y eficiente de conseguir que el mercado se autorregule y acabemos usando una gran variedad de cartas.

Por otro lado, las recompensas ya no llegan al acumular cartas, sino al cumplir objetivos concretos, lo que relaja un poco más el mercado y premia las horas de juegos y la habilidad, alejando el fantasma del pay to win y los jugadores imbatibles.

Y por último, ***NBA 2K18*** se la juega persiguiendo su eterno objetivo: que sientas que estás jugando a baloncesto de verdad. O casi. En quizás la decisión más atrevida de la temporada, los desarrolladores han decidido abandonar el antiguo sistema de gameplay, en el que las animaciones de los jugadores mandaban.

Cuando le pedías a tu jugador que hiciera una penetración a canasta o que cambiara de mano el balón, se activaba una de las miles de animaciones del juego, en función de la situación del jugador y de sus rivales en ese momento. El resultado solía ser espectacular y muy plástico: animaciones bonitas y reales que entraban por los ojos. El problema es que esas animaciones mandaban. Si salía una fácil de taponar, o una que no se podía cortar, o una que te movía dos metros hacia la derecha, poco podías hacer tú como jugador. Bonito, pero frustrante por momentos.

La apuesta ahora es crear animaciones más cortas y explosivas con más variaciones y más sensibles al entorno. El resultado se nota al cabo de pocos segundos de jugar: el jugador hace lo que le





pides. El juego es más intuitivo y menos exigente técnicamente, aunque sin acercarse al arcade.

En el apartado gráfico, se han escaneado de nuevo todos los cuerpos y caras de los jugadores de la NBA, con resultados espectaculares en la mayoría de casos (los jugadores históricos aún tienen mucho margen de mejora). Aunque donde más se nota la mejora es en los tejidos de los uniformes y en todos aquellos detalles que pasan desapercibidos a menos que uses el modo cine, pero que contribuyen a una sensación de realismo cada vez mayor.

En definitiva, *NBA 2K18* es como aquel ciclista que enfundado en el maillot amarillo del Tour sigue atacando durante el puerto de montaña para dejar atrás a todo el mundo porque no persigue ganar, sino superarse a sí mismo. ¿Qué le pides a un juego que lo tiene todo? Pues que sigan yendo una jugada por delante del resto. ◉ dos, si puede ser. ■

9



Yakuza Kiwami

Los juegos de rol suelen perder algo de gracia cuando nos paramos a pensar en los PNJ. ¿A qué se dedican cuándo no estamos? ¿Se quedan ahí quietos hasta que nos dé por volver? De ser así, les debemos una disculpa a los pobres repartemisiones de *Yakuza Kiwami*. Al señor que pillamos en el váter, el que se había quedado sin papel: sentimos mucho haberle hecho esperar cinco horas por ese paquete de pañuelos. A la mujer que encontramos frente a la torre Millennium, la que estuvo esperando doce horas a que le devolviéramos el bolso que le habían robado: nuestras más sinceras disculpas. Nos distrajimos un poco, ¿vale? Sí, somos lo peor.

También dejamos a Goro Majima escondido durante diez horas debajo de un cono de tráfico gigante. Y no, a él no vamos a pedirle disculpas. Se lo merecía. Que Majima se interponga en el camino de nuestro protagonista Kazuma Kiryu es algo habitual (lleva haciéndolo desde el primer juego de la saga *Yakuza*), pero nunca había sido tan omnipresente ni tan insufrible como en esta ocasión.

Aunque la historia sea un refrito del *Yakuza* de 2005, el juego tiene tantas novedades que podría considerarse una nueva entrega. Uno de los motivos principales es el nuevo sistema llamado Majima Everywhere ("Majima por doquier"). Como su propio nombre indica, la cosa va de Majima apareciendo en todos lados: deambula por la ciudad buscando bronca, se acopla a las peleas que tenemos con los demás y hasta mete las narices en las misiones de la historia principal. El sistema es muy sofisticado, ya que Majima consigue aparecer cuando menos se le espera: se asoma de repente por el escaparate de un supermercado al azar, o resulta ser nuestro contrincante en un club de la lucha subterráneo, o el camarero de un antro dejado de la mano de dios. Y, encima, pone en entredicho nuestros conocimientos sobre el whisky caro.

El sistema Majima Everywhere está dividido en varios niveles, por los que iremos progresando a medida que ganemos combates. Al alcanzar determinados hitos, desbloquearemos distintas situaciones, que van desde una partida de bolos hasta conocer a la trabajadora de un cabaré con muchas ganas de tenernos como cliente. En definitiva, ocurren una serie de idioteces muy en la línea de la franquicia. Y lo cierto es que todo esto tiene mucho sentido tras los acontecimientos vividos en *Yakuza* 0, la precuela que tiene a Kiryu y Majima como protagonistas. Sería una lástima volver al Majima de antes, el que apenas tenía presencia en el juego. Además, las medias de rejilla le quedan divinas.

Todas estas payasadas repercuten en el sistema de juego. Al ganar uno de estos combates, Kiryu aprende nuevos movimientos de uno de sus estilos de lucha: Dragon of Dojima. Según narra la historia, Kiryu ha pasado diez años en la cárcel y está un poco oxidado. Por suerte, Majima y Komaki, su profesor de artes marciales en *Yakuza 0*, le ayudarán a ponerse en forma de nuevo. El problema es que, al dejar al pobre Majima escondido en un cono durante diez horas, al final del juego apenas conseguimos desbloquear la mitad de las habilidades del estilo Dragon of Dojima. Eso sí, se ha introducido un sutil, pero muy necesario, cambio con respecto a *Yakuza 0* en el modo en que se desbloquean las habilidades, de tal modo que logramos completar los otros tres estilos casi en su totalidad: Beast, que es lento, pero potente; Rush, rápido y ligero; y Brawler, el más versátil.

Desarrollador Sega
Distribuidor Sega, Deep Silver
Formato PS4
Lanzamiento Ya disponible

Kiryu ha pasado diez años en la cárcel y está un poco oxidado

En la precuela comprábamos las habilidades con dinero y nos penalizaban si no nos centrábamos en ganarlo mediante actividades secundarias, como la agencia inmobiliaria de Kiryu. Esta vez, sin embargo, la moneda es nuestra propia experiencia: por cada 1000 puntos de experiencia que ganemos, obtendremos uno de habilidad. Los costes se disparan en seguida (las habilidades más caras cuestan 85 puntos), pero los combates de las últimas partes del juego dan grandes beneficios, por lo que nunca llegaremos a quedarnos cortos.

Las mejoras están divididas en cuatro secciones para que podamos centrarnos en aspectos concretos, como subir la salud y el poder de ataque o aprender nuevos movimientos. Aunque el juego ofrece cierta flexibilidad a la hora de elegir las mejoras, lo más recomendable al principio es centrarse en una sección específica. Por otro lado, el sistema Heat, que consiste en llenar una barra a base de golpes para luego lanzar ataques más potentes, también ha recibido algún que otro retoque. La palabra 'kiwami' del título significa "extremo" en japonés, y aunque esté ahí para remarcar que no se trata de una mera adaptación, también es un guiño a su jugabilidad. Imaginemos una pelea contra un enemigo de los fuertes: al vaciarle gran parte de la barra de salud, se quedará quieto, aturdido, y aparecerá un aura a su alrededor. A partir de ahí, tendremos dos opciones: ignorarlo, lo cual hará



ANTES DEL DECLIVE
Todos los juegos de *Yakuza* transcurren, en su mayor parte, en Kamurocho. No se puede decir que esta reproducción del barrio rojo de Tokio haya crecido con la franquicia, pero sí que ha ido ganando densidad. Aunque la Kamurocho de *Kiwami* es mucho más bulliciosa que su antecesora de 2005, no tiene la sordidez característica de las últimas entregas de la saga. Hay una tienda de películas para adultos en la zona noreste, pero es solo una tapadera de una tienda de armas.
En los «clubes de azafatas», el juego sube de tono: si llegamos al máximo nivel de relación con una de las chicas, podremos verla ligera de ropa durante un minuto. Los más sensibles harían bien en alejarse del Mesuking, un juego de cartas con luchadoras embutidas en lycra y, cómo no, disfrazadas de insectos.



que recupere salud, o seguir peleando y adaptar nuestro estilo de lucha al color de su aura. Al hacer lo segundo, aparecerá una indicación para pulsar un botón que activa un devastador movimiento de Heat. Estas pequeñas modificaciones son el sello personal de la saga, y se agradecen especialmente en un juego que ya tiene doce años de vida.

Es cierto que cuenta la misma historia: una familia de la Yakuza dividida a causa de un robo de diez mil millones de yenes, dos amigos de toda la vida enfrentados, un huérfano (Kiryu) que acoge a otra joven huérfana... Aun así, la sensación es la de un juego completamente nuevo. La cámara es libre, a diferencia de la serie de cámaras fijas que teníamos en el original; va a 1080p y 60 fps casi constantes; y, por primera vez en Occidente, está disponible en japonés con subtítulos. Recordaréis que el original tenía un pésimo doblaje en inglés en el que participaba el actor Mjchael Madsen. Posiblemente, el principal motivo por el que es el único juego de la saga que puede jugarse con las voces en inglés.

La cosa no acaba aquí. Gracias a la inclusión de los estilos de combate intercambiables de *Yakuza 0*, las peleas de hace doce años parecen actuales. Las nuevas subtramas y minijuegos reavivan un universo que, en su momento, llegaba a antojársenos algo vacío. Por si fuera poco, en las raras ocasiones en las que nos parece estar pisando terreno conocido, aparece Majima, con su simpleza y condescendencia, y nos arrastra a algún combate (o partida de bolos, o borrachera espontánea, o simulacro de apocalipsis zombi) que, sin duda, será una experiencia completamente nueva. Aunque, en teoría, Kiwami está pensado para los jugadores que descubrieron la saga con *Yakuza 0*, los más veteranos tienen muchos elementos con los que volverse a enamorar. No se nos ocurre mejor forma de reeditar un videojuego. ■

8









DERECHA Los nuevos estilos aportan mucho al combate, pero, hasta que podáis mejorarlos, pasaréis algún apuro. Derrotar a este jefe nos llevó más tiempo del que recordábamos.
ARRIBA Esta Kamurocho está algo más vacía que la de las últimas entregas; aun así, hay muchas cosas que hacer al margen del camino marcado.
MEDIO La mayoría de movimientos de Heat que desbloqueamos al principio solo sirven para rematar al contrincante usando el entorno. Paciencia: más adelante llegan los contraataques, como este especial quebrantadedos.
ABAJO Akira Nishikiyama (Nishiki para los amigos) es el amigo de la infancia de Kiryu y el verdadero autor del asesinato por el que nuestro protagonista cumple condena.

MADE IN SPAIN

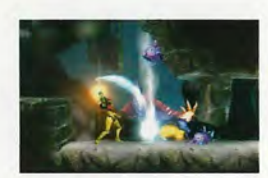
Metroid: Samus Returns

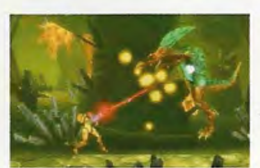
Por Víctor Martínez / chiconuclear

La imagen que pinta *Metroid: Samus Returns* de los sucesos ocurridos en el planeta SR388 es ligeramente distinta que la de *Metroid II*, de 1991, el juego de Game Boy en el que se basa esta reimaginación. La Samus de MercurySteam es más expeditiva: por mecánicas (como el parry, que añade un punto de fiereza al combate, o el apuntado de 360º, que reduce los puntos muertos del cañón láser: eres potencialmente letal desde cualquier ángulo) y también por la manera en que evoluciona la relación con el mundo. Las fascinantes cavernas y estructuras de SR388 aprovechan de manera inteligente las posibilidades de Nintendo 3DS, y el juego con la profundidad, que anima al ojo a perderse en sus fondos, compensa la pérdida de luz que ha conllevado el paso a las tres dimensiones; la hostilidad del planeta se percibe por la fiereza de los enemigos y las muchas ocasiones en que no tener un poder determinado significa también no poder avanzar por un camino determinado, pero también por las montañas puntiagudas que asoman en el horizonte.

A medida que la misión avanza (el objetivo último es exterminar a los metroides en su propio hábitat: siguiendo el rastro de los huevos eclosionados, debemos reducir su población hasta que el contador, siempre a la vista, muestre cero), los poderes de Samus abren puertas pero también agilizan la exploración. Primero puedes trepar paredes; luego puedes saltar más alto; a partir de cierto momento, puedes moverte con destreza incluso sumergido en lava y matas a los enemigos convirtiéndote en lo que en esencia es una sierra de disco voladora.

Desarrollador MercurySteam
Distribuye Nintendo
Formato 3DS
Lanzamiento Ya disponible





Es entonces cuando el círculo se cierra y Samus, tan poderosa que muchos enemigos apenas llegan a tener la oportunidad de hacerle un rasguño, se pasea como Pedro por su casa por SR388. Como una emperadora o una diosa, pone el ojo (y el pie y la bala) donde quiere: conquistados todos los peligros, hasta el más temible de los enemigos con los que se ha cruzado parece tener más motivos para temerte a ti que tú a nadie. Casi parece que hayas conquistado el planeta.

La importancia de este remake es doble: hace muchos años que no se publica un *Metroid* de este estilo, pero además el juego en el que se basa es un puente entre el original y *Super Metroid* imposible de ignorar. De ahí vienen muchos ítems que son marca de la casa, sin las que un *Metroid* sería menos *Metroid*; aunque hoy impresiona bastante menos, es un juego cuya inmensidad supera con creces los límites de la pantalla de Game Boy, en la que se dibuja, a pesar de todo, un mundo implacable y gigantesco y en el que la soledad parece la única opción posible. MercurySteam ha logrado estar a la altura sin estridencias: es clásico y reinterpreta a la vez la historia de Samus; es la misma fotografía, tomada desde un ángulo distinto.

8

Last Day of June

Por Sergio Bustos

Desarrollador Ovosonico Productions
Editor 505 Gamesr
Formato PC y PS4
Lanzamiento Ya disponible

En el making of publicado por 505 Games, Steven Wilson dice que no esperaba emocionarse con el final de *Last Day of June*, pero lo hizo. Esta afirmación no resultaría reveladora si no hablásemos del compositor del videojuego de *Ovosonico*, el estudio que en 2015 le propuso llevar el videoclip de su canción "Drive Home" –que ya trataba esa misma historia– a esta industria. Aquel trabajo dirigido por Jess Cope contaba con los personajes diseñados por Hajo Müller, quien ha influenciado de manera directa a un Massimo Guarini enamorado de aquella producción. El desarrollador italiano nos presenta un título evocador en forma de aventura gráfica laxa pero, eso sí, cargada de sentimiento.

Last Day of June, más allá de ser el último día de junio, se convierte en el último día de June, la mujer de Carl, quien tiene que lidiar con la trágica muerte de su cónyuge en un accidente de tráfico durante una tarde procelosa. La aciaga pérdida persigue a nuestro protagonista, que, un día más y en silla de ruedas, descubre que los cuadros de June han cobrado vida y puede, a partir de ellos, regresar al pasado e intentar evitar la desgracia. Lo hará a través de cuatro vecinos (controlamos al niño, la chica, el cazador y el anciano) cuyas acciones han influido de manera directa al desenlace. Cada uno de ellos cuenta con una intrahistoria plasmada únicamente en detalles, pero que también aguarda el concepto de pérdida. Asimismo, sirve de excusa para cada uno de los rompecabezas que debemos completar hasta dar con la suma de elecciones correcta que nos lleve al giro final de este efecto mariposa. Es aquí donde la obra peca de poco ágil y nos insta a una fórmula de prueba y error que no beneficia en demasía al desarrollo. Los puzles son relativamente sencillos e ingeniosos, pero la iteración de momentos por los que ya hemos pasado hace que deseemos que un juego corto lo sea todavía más. Cuando hacemos que el niño juegue con el anciano en vez de con la pelota, deberemos regresar allí más adelante porque la vecina necesita la cuerda de su cometa; y si el crío vuelve con el balón, entretendrá al perro que necesita el cazador para resolver su problema. Es un proceso necesario y que cobra sentido con la mecánica, pero se vuelve tedioso revivirlo cuando ya conocemos qué va a suceder.





La experiencia no se ve del todo empañada gracias al resto de apartados. *Last Day of June* cuenta con una dirección artística sobresaliente que llega a su cenit cuando el sol esplende en su puesta. Además, el sonido es uno de esos aspectos que incide directamente en el gameplay. No solo hablamos de los efectos y la banda sonora, excelente con los temas de Wilson, sino que el énfasis en una comunicación tan particular amerita las buenas sensaciones. Los personajes no hablan, pero emiten sonidos que emulan una conversación. Y funciona; vaya que si lo hace. No se echan de menos las palabras cuando lo sonoro va de la mano de la narrativa.

Last Day of June tiene mucho que decir, aunque hable de cosas muy específicas. Y habla constantemente de ellas. Habla de melancolía y sentimiento de culpa, pero también de frustración. Tú eres Carl cuando languidece cada vez que intenta cambiar el destino y comprueba, al despertarse, que sus piernas siguen sin responder y el asiento de al lado continúa vacío. La historia que nos propone Guarini, con sus defectos y lo inconclusa que pueda llegar a parecer, es directa y adulta. Y eso le honra.

El cóctel de *Last Day of June* desliza un sabor curioso, que dejará con el corazón en un puño a unos y disgustará a otros. No es insípido, ni comercial; y tampoco es verdaderamente único. Pero, por encima de todo, es uno que merece la pena probar. ■

7





Sonic Mania

Al final, tenía razón el padre de ese amigo del colegio, el que trabajaba en Nintendo: tenemos entre manos un juego de Sonic de 16 bits para una consola del mayor rival de Sega. Posee el alma y el aspecto de un juego de Mega Drive, lo ha desarrollado un equipo que creció junto a la mascota de Sega que, además, conoce a la perfección el funcionamiento de los juegos de antaño. Por desgracia, eso es un arma de doble filo: su autenticidad es innegable, pero peca de una fidelidad excesiva.

Para llevar a cabo el proyecto, los responsables se sumergieron en la comunidad de seguidores de la franquicia, por lo que no nos sorprende que Mania resucite a los clásicos, aunque estén algo revueltos: tenemos la zona de la Batería Voladora de *Sonic & Knuckles* y también el Océano de Petróleo de *Sonic 2*. Al llegar a la primera fase completamente original del juego, Studiopolis, nos recibe otro torrente de referencias: desde *Daytona USA* hasta *Streets Of Rage*, pasando por rarezas como la *SegaSonic Popcorn Shop*, una máquina expendedora exclusiva de Japón. Queda claro que saben lo que hacen, pero a veces tanto guiño resulta un poco cargante.

Aparte del despliegue de homenajes, hay algunos momentos con mucha gracia. Mirage Saloon está repleta de ideas muy originales: aros de arena que se desintegran en cuanto los atravesamos, revólveres giratorios que disparan a Sonic como si fuera una bala con pinchos, teclas de piano que rebotan... Por su parte, la fría y florida Press Garden, además de ser bonita, cuenta con trucos muy interesantes, como cuando Sonic se queda atrapado en resbaladizos bloques de hielo capaces de romper ciertos obstáculos. En cuanto deja de intentar demostrarnos todo lo que sabe, el juego en general, y Studiopolis en particular, transmite un estilo tan genuinamente *Sonic*, que tuvimos que comprobar que no hubiera aparecido en algún título cancelado de Saturn.

Aun así, en ocasiones el diseño se nos antoja poco intuitivo. Si uno de los principales atributos de Sonic es la velocidad, ¿por qué los enemigos y obstáculos están colocados de tal forma que frenan su impulso? Además, la dificultad se apoya demasiado en información oculta: enemigos escondidos, estorbos repentinos, fuentes que nos empujan hacia los pinchos, y toda una serie de trampas que nos obligan a memorizar las fases para poder superarlas. Por desgracia, solemos pasar tan rápido por ellas que resulta complicado quedarse con todo, y el reloj no nos anima precisamente a reducir la velocidad en los tramos finales. Los momentos de ingenuidad que más nos maravillaron fueron aquellos en los que perdimos el control; recordamos que los *Sonic* son mucho más divertidos cuando se parecen más a una máquina de pinball que a un juego de plataformas. Nada como poner en marcha a esa bolita de energía y ver cómo avanza. Puede que la obsesión de Mania por el pasado haya disuadido a sus creadores de subsanar antiguos errores, aunque lo más probable es que nunca tuvieran la intención de hacerlo. La contundencia de este regreso nos confirma que está pensado para los más conservadores, para los que llevaban mucho tiempo esperando un *Sonic* así. ■

7

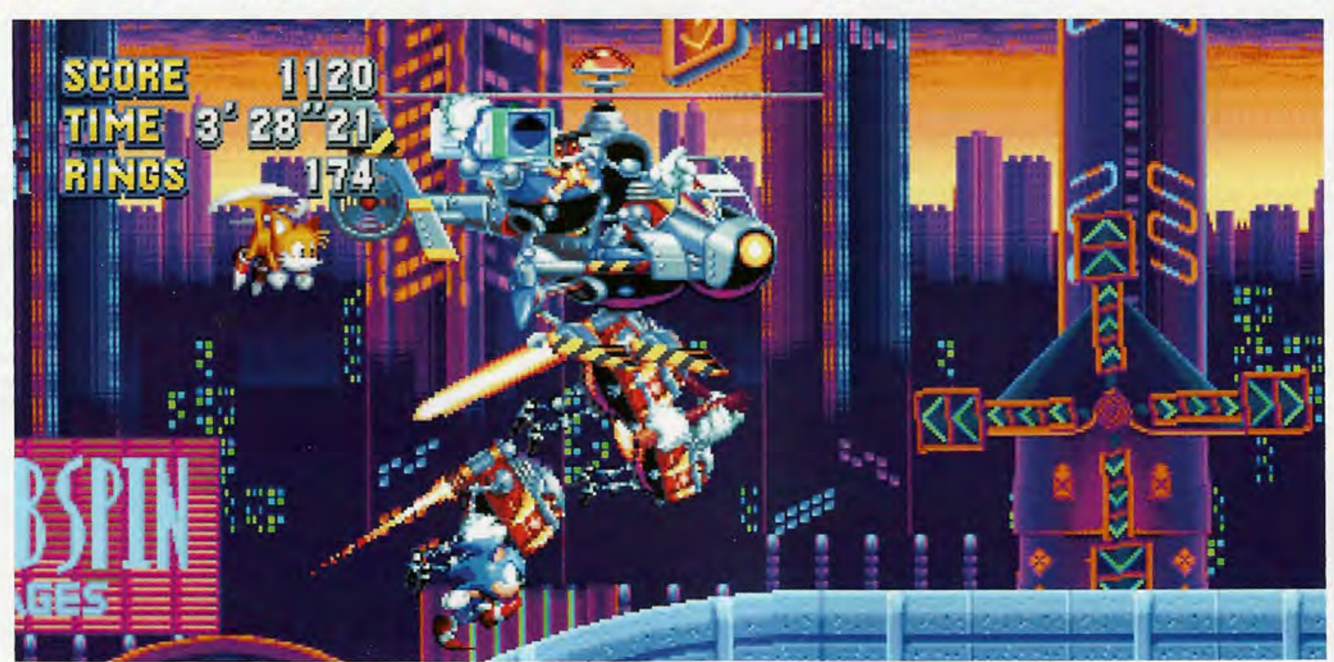
Desarrollador Christian Whitehead, Headcannon, PagodaWest Games
Distribuidor Sega
Formato PC, PS4, Switch (en pruebas), Xbox One
Lanzamiento Ya a la venta



EL CIELO DE LOS ERIZOS

La presentación de *Mania* es uno de los aspectos en los que logra un éxito rotundo, tanto por las animaciones de la pantalla de inicio como por la pegadiza melodía del menú principal. Los filtros visuales retro tienen dos modos de intensidad distintos, pero ambas opciones dan el pego. El juego funciona perfectamente en Switch, salvo por un pequeño detalle: puede hacer que el menú de inicio y los botones de captura tarden en responder. Por lo demás, los azules, verdes y rojos de Sega relucen en cualquier tamaño de pantalla.

Este jefe muestra lo mejor y lo peor de Mania. Debemos saltar los proyectiles alargados y estrechos, y enviar de vuelta los más anchos; sin embargo, la pantalla nos engulle tan rápido que perdemos el impulso y no podemos evitar las colisiones.



F1 2017

Por Sergio Bustos

Decía Ayrton Senna que llegó un punto en el que él ya no conducía conscientemente. Lo hacía por instinto, guiado por la excitante sensación de peligro cuando rozas un muro a altas velocidades. Para el piloto brasileño, fallecido durante el Gran Premio de San Marino de 1994, ir a 273 kilómetros por hora provocaba que te salieses de la curva, pero si ibas a 271 te pasaba el segundo. Hace muchos años que la Fórmula 1 dejó de ser la referencia que fue en el mundo del automovilismo, y puede que precisamente sea por haber perdido esta esencia que construía a los grandes campeones. Sin embargo, todavía queda algo de eso en la competición actual y, si bien seguimos contando con pilotos agresivos dispuestos a arriesgar su vida, es el consistente quien se lleva el gato al agua. Los F1 de Codemasters certifican un tipo de videojuego propio de los días que corren, porque la constancia y el paso a paso le definen mejor que a cualquiera. Tras una entrega el año anterior que reconciliaba al jugador con la franquicia, la apuesta para la nueva temporada es un punto más notable que entonces.

Poco desdeñable se puede decir de F1 2017. El título de conducción adapta la nueva normativa de la FIA y nos ofrece monoplazas que, sobre el papel, cumplen con las novedades reales. El coche es muy rápido en curva debido a la evolución aerodinámica y la implementación de neumáticos más anchos, pero eso no se traduce en un manejo sencillo. Aunque nos sentiremos veloces en mayor medida que en el pasado, los rivales también lo son, y apurar la frenada y llevar la rueda lo más cerca posible del vértice es fundamental si queremos marcar un buen tiempo. La experiencia varía en su totalidad con las ayudas desactivadas, con las condiciones meteorológicas y, por supuesto, con un volante en tus manos.

La pugna con la inteligencia artificial cobra por fin sentido al comportarse mejor en el mano a mano. El combustible para que esto funcione es la dificultad, cuyo nivel se calibra punto a punto en una línea de más de 100 números, permitiendo así un mejor ajuste. En definitiva, las carreras contra la IA no exasperan como entonces y se vuelven divertidas a pesar de algunos errores todavía no solucionados (sigue formándose un trenecito tras la salida y el

Desarrollador Codemasters
Editor Koch Media
Formato PC, PS4 y Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

La pugna con la inteligencia artificial cobra por fin sentido al mejorar en el mano a mano





oponente no defiende el interior). Todo ello supone que invertir horas en los modos de juego para un jugador sea considerablemente más alentador, con el modo carrera profesional como punta de lanza de la propuesta. En él se han incorporado mejoras sustanciales y, ahora, además de todo lo anterior, dispondremos con nuestro avatar de un potenciado árbol de mejoras y evoluciones para el monoplaza. Nuestro rendimiento generará interés y determinará nuestra situación, e incluso nos llegarán ofertas para pilotar joyas de años pasados en eventos promocionales. Este añadido de coches clásicos es otra de las grandes novedades de F1 2017, que permite que nos subamos, por ejemplo, al cockpit del McLaren MP4/4 de Alain Prost, o al del Ferrari F2007 de Kimi Räikkönen. Un total de doce vehículos que se pueden disfrutar, al igual que los nuevos trazados cortos, en casi cualquier modalidad.

Una de ellas es el multijugador, que nos permite unirnos a una sala para disputar carreras con la parrilla llena y reglas configurables por parte del administrador. Se puede elegir desde un fin de semana al completo, con entrenamientos libres y clasificación, hasta una simple carrera rápida a cinco vueltas. Este aspecto del juego es importante; con personas comprometidas, sentimos verdadera competición y una acción en pista superior a cualquier lucha con un monoplaza controlado por el juego. Aun así, y pese a la incorporación de campeonatos y eventos acordes con la actividad real, conviene ser crítico. El avance en este apartado es ínfimo, y los problemas con largas esperas y coches fantasma pueden frustrar la experiencia más que el rival de turno poco ducho que no respeta los espacios.

Codemasters tiene tareas pendientes con su saga de Fórmula 1, pero encontrar la dirección correcta no es una de ellas. Podría serlo la rara avis en la que se convierte un juego que sale a mitad de temporada año tras año, pero de ese curioso factor hablaremos en otro momento. En la flor que vivimos hoy día, con la amplia variedad de buenos títulos de conducción en el mercado, F1 2017 no es Senna, pero sabe cómo puntuar para acabar triunfando. Aquí, por gracia o desgracia, quien no arriesga, sí gana. ■

8

PES 2018

Por José Óscar Plaza

Desarrollador Deck Nine Games
Distribuidor Square Enix / Koch Media
Formato PS4, Xbox One, PC
Lanzamiento Ya disponible

Para los que peinamos canas, resulta harto complicado tratar sobre algún tema y no recurrir al manido dicho de "cualquier tiempo pasado fue mejor". En lo que nos ocupa, con la saga de videojuegos de fútbol de Konami, resulta toda una tentación remontarse hasta los orígenes: *Winning Eleven*, *ISS Pro*, "Seabass" Takatsuka y la historia tantas veces contada: aquello sí que era un simulador, y no los de ahora.

Y lo cierto es que queremos pasar página, pero la IP de PES está envuelta en una aureola mística y singular; recordamos con nostalgia tanto los aciertos (haber desarrollado el mejor simulador futbolístico de la historia) como los errores (esa falta de licencias, esos estadios sin alma, con pancartas absurdas, y esa inventiva que nos legó los Ravoldi, Roberto Larcos, Batutista, Castolo, Burchet y compañía, que en su gloria los tenga Dios). Y los cabreos que nos pillábamos cuando veíamos que las revistas del sector siempre lo puntuaban por debajo del *FIFA* de turno, ese que cada año mejoraba tanto al anterior.

Así que, con propósito de pasar página, nos asomamos a PES 2018 con el ánimo de mirar al futuro, pero todo en este juego nos remite irremisiblemente al pasado: la sempiterna falta de licencias, los escasos (para lo que se estila) modos de juego, esos comentarios enlatados y ese aroma a juego inacabado que nos coloca a la espera del sanador parche de turno.

Y es entonces cuando nuestra mente se embelesa y se retrotrae a consolas antiguas y a tiempos de importaciones. ¿Y si fuera tan jugable como lo eran las primeras entregas? ¿Y si Konami, en vez de dejarse los cuartos en pagar exclusividades, extorsiones y subvencionarle las farras a Maradona, invirtiera unos dinerillos en reciclar los comentarios guadianescos de Carlos Martínez y Julio Maldonado? ¿Cómo será vivir en Japón, tan abstraído de Occidente como para obviar la noticia del verano, el traspaso de Neymar al PSG? ¿Tanto costaba actualizar su presencia en la pantalla de inicio? ¿De verdad a Konami le compensa pagarle al FC Barcelona una exclusividad que le aleja, al menos en España, de muchos potenciales compradores de otros equipos?

> Un partido rápido es suficiente para saber que esta vez no va a ser igual







Preguntas y preguntas, muchas sin respuesta, que uno se hace mientras navega por esa interfaz que sí, que esta vez parece estar bajo el signo de los tiempos, pero que se resiste a cargar tan rápido como un juego de esta solera exige.

Y, entonces, todo cambia. Un partido rápido nos basta y nos sobra para decirnos que esta vez no va a ser igual. Que el balón tiene entidad propia y una física inigualable. Que las ediciones sin alma, con espíritu de correcalles, ya han pasado a la historia. Que sí, que por fin Konami ha logrado que su franquicia deportiva aterrice en la actual generación de consolas con un título redondo, a la altura de su leyenda. Redondo, sí, pero en el sentido que le puede dar Konami: olvidémonos de licencias oficiales, salvo las de unos cuantos equipos como Barça, Atleti, Valencia, Liverpool, Oporto y Borussia de Dortmund, por citar a algunos de los más importantes. Y de las competiciones, tampoco esperemos demasiado, mención aparte de la Champions League y de la UEFA Europa League. Centrémonos en lo que, para muchos, es lo más importante: esa jugabilidad, qué maravilla. Esas transiciones entre defensa y ataque. Cómo juega cada equipo en función de su filosofía. Y sí, hay detalles que mejorar, como ese pase al hueco hipervitaminado que desatasca muchos partidos.

Y lo mismo podemos señalar de las animaciones y de las reacciones: sólidas, trabajadas y, con cierta práctica, adictivas para los que gusten de un fútbol realista. Las recreaciones faciales, estupendas y por encima de su competencia en la mayoría de ocasiones, forman un combo imbatible si actualizamos, manual o vía importación de datos, esas licencias no oficiales de la mayoría de equipos. Parece que Konami prefiere que nos ahorremos unos eurillos al comprar su juego y sigue la filosofía de Ikea. Al menos, el trabajo principal, el que justifica la compra de esta entrega, está hecho. Y qué demonios: si, de repente, la compañía japonesa nos brindara un juego completo, con sus licencias, con sus estadios, con sus comentarios atinados, ¿qué sería de nuestro tiempo libre? ¿Y de la solera de la licencia? Y, lo más importante, ¿a que tendría precio de edición limitada y exclusivísima? ■

8





FIFA 18

Por Edgar Ballarín

Septiembre es un mes de regresos: vuelven las series, vuelve el frío... y vuelve *FIFA*, la saga de videojuegos de fútbol por excelencia. No son pocos los jugadores de esta franquicia que acaban perdiendo el interés en ella, ya sea por encontrar las ediciones de cada año "clones" de la anterior, o bien por resultar repetitivos sus modos de juego. *FIFA 18* viene dispuesto a agitar su mundo, así como el de los fans más acérrimos que piden novedades año a año. *FIFA 18* las trae, ¡vaya si las trae!

Aunque pueda sonar a frase manida, nos encontramos ante el mejor *FIFA* de todos los tiempos. El juego nos ofrece una experiencia de jugabilidad mejorada, una ambientación que puede llegar a poner la piel de gallina a los más futboleros (la inmersión en algunos estadios es espectacular) y mejoras a nivel gráfico que hacen que la frontera entre la imagen real y el juego sea solo apta para microscopios.

Además, *FIFA 18* aprende de sus aciertos y recupera el Modo El Camino de la edición del año pasado, que tan buena acogida tuvo, para que el jugador vuelva a acompañar al joven Alex Hunter en su carrera por convertirse en una estrella.

EA ha trabajado mucho y bien en la tecnología de los movimientos de los jugadores, ahora más realistas que nunca. Y ya no son todos iguales: no corre igual un Cristiano que un Messi, ni pone el cuerpo de la misma forma para regatear Neymar que Griezmann.

Precisamente los regates, junto con los centros y remates complejos (voleas, por ejemplo) han sido mejorados, a fin de que los partidos sean más exigentes y espectaculares. Con un Cristiano Ronaldo omnipresente como imagen del juego y a la vez como mejor jugador, el parecido físico de los futbolistas con los reales es más pronunciado que nunca, lejos ya de esas aproximaciones free style de no hace tantos años. También los entrenadores más importantes (Zidane, Ancelotti, Guardiola...) se muestran con todo lujo de detalles.

Uno de las novedades que más se agradecen es el nuevo sistema de cambio automático: cuando la consola note cansado a uno de nuestros jugadores (o tenga una amarilla), nos ofrecerá la sustitución más natural que podemos hacer (Deulofeu en el lugar de Dembelé, por ejemplo) con tan solo pulsar un botón. Adiós al tedio de tener que pasar por el menú.

Desarrollador EA Sports
Distribuidor EA Sports
Formato PS3, PS4, Xbox One, PC, Switch
Lanzamiento Ya a la venta





Antes hablábamos de la experiencia de inmersión en el estadio como una de las mayores virtudes de *FIFA 18*. Y es que pone los pelos de punta oír los cánticos de los aficionados si jugamos en la Bombonera de Boca, el "You'll never walk alone" en Anfield, o el "Hala Madrid y nada más" cuando saltemos (y marquemos como local) en el Santiago Bernabéu.

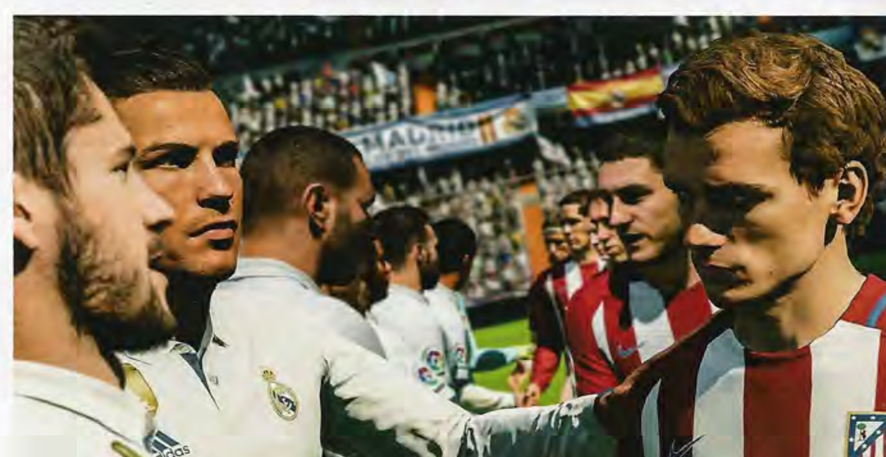
Además, los aficionados españoles están de enhorabuena. Y es que, a pesar de que LaLiga Santander aún cuenta con ausencias (que no aparezca el Camp Nou sigue siendo inexplicable), este año *FIFA 18* ha añadido al juego las mismas gráficas de previa del partido de las retransmisiones españolas, con lo que la experiencia de estar ante un partido de la Liga es más realista que nunca.

Uno de los pocos fallos de *FIFA 18* siguen siendo los comentarios del partido. El carisma de la ya veterana pareja Lama-González es innegable, pero los mayores fans de la saga notarán una excesiva repetición de comentarios reciclados de años anteriores que pueden llegar a chirriar un poco.

En definitiva: más ligas que nunca, los mejores gráficos hasta la fecha, jugadores recreados a la perfección y la secuela del celebrado modo El Camino son una inmejorable carta de presentación para un *FIFA 18* que, a diferencia del Cristiano Ronaldo de su portada, no tiene rival a día de hoy. ■

8





La profusión de licencias y de modos de juego abre una brecha insalvable por la competencia. Y en un apartado donde tradicionalmente flojeaba, como es el de las animaciones faciales y el parecido con los futbolistas reales, este año el *FIFA 18* se ha puesto las pilas.

Blackguards 2

El universo de The Dark Eye llega a PlayStation 4 y Xbox One, donde Daedelic estrena este 2017 *Blackguards 2*, el videojuego de rol y estrategia por turnos que ya tuvo una buena acogida en PC hace dos años. La oscuridad cubre una lúgubre Aventuria en la que Cassia vuelve a ser protagonista. Nuestras dotes tácticas son fundamentales para disfrutar de la fórmula que nos propone el estudio alemán con su título, continuista respecto a su predecesor, pero potenciado en los aspectos que suponían la principal demanda del público. Si bien es cierto que la inteligencia artificial puede ser algo torpe en ocasiones, el combate se ve mejorado y la personalización y gestión de nuestro grupo define la pequeña diferencia entre superar o no a las tropas de la tiranía de Marwan.

Desarrollador Daedelic
Distribuidor Meridiem Games
Formato PC, PS4 y Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Con una interfaz y control adaptados a las consolas de sobremesa, *Blackguards 2* es la evolución del rol de Daedelic y una lucha contra el tiempo debido a la propuesta de su argumento. Sin duda, y pese a no establecer ninguna revolución en el género, tenemos ante nosotros una acertada evolución capaz de atrapar con sus virtudes hasta al jugador más clásico. ■

7





Pokken Tournament DX

Hay ciertos videojuegos que, partiendo de una buena idea, se quedan en su ejecución a medio camino de su verdadero potencial: *Pokken Tournament DX* es un perfecto ejemplo de ello. Un cortísimo plantel de luchadores, entre los que echamos en falta a algunos Pokémon icónicos, y unos modos de juego poco variados y repetitivos deslucen la espectacularidad visual de un juego que no encandilará al gran público, pero que a buen seguro entusiasmará a los fanáticos de la saga. Pero, si vamos un paso más allá y nos alejamos del conformismo, nos queda la duda de lo que podría haber sido y, por desgracia, no consigue ser. ■

6

Desarrollador Bandai Namco
Distribuidor Nintendo
Formato Switch
Lanzamiento Ya disponible





Everybody's Golf

Desarrollador Clap Hanz
Editor Sony
Formato PS4
Lanzamiento Ya disponible

Everybody's Golf es vivir en vacaciones. La saga de videojuegos de Clap Hanz partía con esa premisa desde su estreno en PSX allá en 1997, y lo sigue siendo con su publicación en PlayStation 4. Golf Island es un territorio casi paradisíaco donde jugamos al golf, pero también hacemos más. En relación a lo competitivo, este arcade de estética amable permite ejecutar los golpes con tres pulsaciones de botón. Esto supone un simple minijuego de timing y precisión; algo accesible para que, solo con ello, puedas ir avanzando teniendo en cuenta los obstáculos y el viento. Sin embargo, la profundidad existe, y quien realmente quiera explotar su sistema puede hacerlo con efectos, diferentes palos y el desnivel de los hoyos. Torneos, puntuaciones y clasificaciones, sí, pero también su conocido plus. La chispa de *Everybody's Golf* viene por su simpatía y el hecho de que todo esté diseñado de cara a tu diversión. Conduce un carrito, viste estrafalariamente, comunícate con el resto de jugadores en el modo online o, si te apetece, practica algo de pesca en las cristalinas aguas.

Sony celebra 20 años de golf con un título que, al igual que el anterior de PlayStation Vita, es robusto, tremendamente entretenido y una fantástica elección para los mayores y pequeños de la casa. Libertad veraniega. Una fiesta los 365 días del año. ■

8





Rayman Legends: Definitive Edition

Desarrollador Ubisoft Montpellier
Distribuidor Ubisoft
Formato Switch
Lanzamiento Ya disponible

A pesar de que esta versión se ha catalogado como "definitiva", *Rayman Legends: Definitive Edition* contiene la gran mayoría de material que ya pudimos ver en sus otras versiones. Sí que se han añadido ciertas novedades, las más destacables de las cuales son un nuevo personaje y un minijuego de fútbol, pero nada que nos haga desear comprar el juego si ya lo tenemos en otro formato. Dicho esto, *Rayman Legends* es uno de los mejores plataformas a que se puede jugar hoy en día y su apartado visual es simplemente maravilloso. Unido a su precio reducido, esto lo convierte en uno de esos juegos que todo poseedor de una Switch, y que no haya jugado en ninguna de sus otras versiones, debería probar sí o sí. ■

8







VOXEL

Despierta, Gordon Freeman

JOSE ALTOZANO
"DAYO"

Hace unos días me crucé con la captura de un post de /v/, infame subforo de videojuegos de la aún más infame 4chan. Algo elegíaco, una imagen promocional de *Half Life 2* representando a Gordon Freeman con el paso firme, la mirada atenta y su icónica palanca en mano. El texto era breve: "Ha muerto, Jim". Ese día todos estábamos un poco de luto, creo yo, cuando Marc Laidlaw, ahora exguionista de Valve, publicó una sinopsis de la que habría sido su versión de *Half Life 2 Episodio 3*. El estudio de Seattle, los de Gabe, nuestro Gaben, había ido perdiendo a sus escritores en estos últimos meses. Habían agarrado la escopeta y se habían llevado al perro al otro lado del granero, pero esta "filtración" fue el disparo que lo confirmaba: este juego nunca verá la luz.

Half Life 3 se ha convertido en uno de los memes más populares del mundo del videojuego, ese Óscar que nunca le iban a entregar a DiCaprio, solo que en nuestro caso Leonardo ha sufrido un accidente de coche y ahora mismo está en coma. El pronóstico no es bueno, pero empiezo a pensar que quizá sea mejor así. Podría llegar y decir que no quiero un *Duke Nukem Forever*, pero su fracaso se debe a demasiados factores, principalmente, que el videojuego ha evolucionado, y *Half Life* ha sido muy importante en la evolución del videojuego. El primero cambió el *first person shooter*, lo introdujo a un mundo más real, orgánico, de historia no compleja pero viva, un pegar tiros para intelectuales y sentir que todas las piezas giraban en sincronía, que si animales con IAs que les llevaban a moverse en manada, soldados maniobrando a tu alrededor. Una locura. Luego *Half Life 2* volvió a romper el molde con sus dos cojones y asentó un futuro basado en las físicas, llevando la fusión de géneros un paso más allá y creando un universo cuya influencia todavía hoy se siente. *Half Life 3* no tenía que ser un buen juego.

Half Life 3 tenía que romper esquemas. Y dudo que hubiera podido.



Ilustración: Andrés Garrido

Nos han dejado las coordenadas y están construyendo cohetes para alcanzar las estrellas

Demasiado hype, demasiadas posibles direcciones. El videojuego ha cambiado y cambia cada vez más deprisa en esta era del gameplay y el consumo rápido. Supervivencia, la nueva ola de horror, ahora los battle royale. Y de pronto ese juego. Menuda cuesta arriba.

Pero esta no es una despedida amarga porque *Half Life 3* no ha desaparecido. Está ahí, en la sinopsis, en nuestro sueño. Podemos fantasear con ¿cómo habrían hecho todo esto? ¿Qué nuevos sistemas y mecánicas habrían inventado para que, una vez más, *Half Life* llegara y se convirtiera el nuevo referente sin importar el género? La historia ni siquiera llega a su fin porque no es la tercera entrega sino el episodio tres. Y la belleza no termina ahí, porque esta industria es de creadores y creativos, cada vez mayor cantidad, y la gente se ha puesto en marcha. Hay una game jam organizada para, entre todos, dar a luz a *Half Life 2 Episodio 3*; un pastiche de géneros y estilos, cada uno a su manera, con versiones de él y ella y otras con los géneros a la inversa. El regalo es que tenemos un texto y no un mapa o una cinemática. No se han ido; nos han dejado las coordenadas y están construyendo cohetes para alcanzar las estrellas.

Hubo un tiempo en el que el nombre de Valve significaba más. Hacían grandes juegos, títulos únicos, que te hacían sentir inteligente y no se repetían nunca. Ahora son la compañía, ellos, los de Steam, los grandes, y a pesar de que hayan presentado *Artifact* no tengo ninguna esperanza de que vayan a hacer más. A lo que me suena esto es a un vehículo para ganar más dinero, y no me opongo a eso. Soy capitalista y si ganan mucho, bien por ellos. Pero *Half Life 2 Episodio 3* se ha filtrado y pertenece a la gente, a la comunidad, y como si fuera *Qué Bello es Vivir*, están juntándose todos para hacer algo mayor a cada uno de ellos. *Half Life* nos ha dado mucho y ahora sus hijos han decidido tomar la antorcha y devolverlo con intereses. El arte vive, el videojuego vive, y en dos meses veremos el resultado. Será un monstruo de Frankenstein, uno hermoso, la única forma que tenía *Half Life* de volver a triunfar: pasar a manos del público y que nosotros sigamos inventando. ■

¡LA REVISTA Nº1 MUNDIAL DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA!



- ¡Con contenidos exclusivos de Marvel: Thor, Ragnarok, Black Panther, Vengadores 3, Jack Kirby...!
- Consíguela en los quioscos, librerías especializadas y también en www.paninicomics.es
- Con toda la actualidad sobre los géneros de ciencia ficción y fantástico en Cine, Series de TV, Cómics, Libros y Videojuegos.



¡ENCUÉNTRALA EN TU QUIOSCO O TIENDA ESPECIALIZADA!


CONOCER LA HISTORIA DE ESTOS HÉROES...
...TE SERVIRÁ PARA COMBATIR A SU LADO
OVERWATCH
Panini COMICS
www.paninicomics.es
LICENSED
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT